TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

本期特别推荐：日文教室—GAME用语词典

浪漫沙加攻略(PS)　魔剑美少女攻略(SS)



1997 · 10

厂商：NAMCO　机种：PS　类型：ACT
媒体：CD-ROM　发售日：未定

风之克罗亚

風のクロノア door to phantomile

这是一款由NAMCO制作的3D·ACT游戏、NAMCO在PS上制作的几个游戏可谓都是精品，这主要是因为其技术的先进以及PS 3D机能上的优越，游戏的操作性极为出色，是一款不可多得的好作品。

游戏主角克罗亚（クロノア）为拯救被称之为“梦之源泉”的风之国，与其多年的好友精灵ヒューポー一起对出现的邪恶势力挑战，途中他们历经无数险阻，但其不变的信念却始终使得一往无前。







冒险、冒险……

开场CG



















这是在……梦中吗……？

卷首语

首先向大家公布一条好消息，本刊编辑通过近二个月的艰苦奋斗终于完成了《电子游戏技巧——电子游戏最新指南与攻略》一书。

相信当朋友们拿到这本杂志时，《指南与攻略》应该也已上市了，如果你还没买到，就快去书摊上转一转吧！

这本书恰逢国庆也算是非常幸运，编辑们也非常之自豪。更值得一提的是书中的内容，可算是豪华阵容，近期发售的大作尽收其中。在指南部分中还以评分的形式向大家推荐一些好游戏。

在众位编辑的眼中，对此书是非常之满意，但更重要的还是让玩家们认可。希望一直支持我们，鼓励我们的读者来信指正。

现代电子技术

（月刊）1997 年第 10 期　　（总第 89 期）1997 年 10 月 15 日出版

电子游戏与电脑游戏

目录 · 目录 · 目录 · 目录 · 目录 · 目录

☆精品资讯

☆超攻略道场

☆特　稿

☆游戏名品

☆纵横四海

☆电脑宝岛

本期封面：《烈火之炎》
本期封底：《宇宙巡航机外传》
本期海报：《97 格斗之王》

主编　张忠智
执行主编　张建军
策划总监　冠文
责任编辑　KING
美术编辑　陈世杰
编辑　陕西电子杂志社
西安小寨纬二街西段 8 号
邮编　710061
出版　陕西省电子技术情报站

国内统一刊号：CN61－1224/TN
国际标准刊号：ISSN　1004－373X
印刷：陕西省兴平市印刷厂印刷
发行　陕西电子杂志社发行部发行
发行部地址：西安市雁塔路南段 11 号
邮编　710054
电话　5511930
广告登记证号　陕工商广字 01－036 号
定价　6.50 元

10



致读者：本刊上期中出现部分技术性失误，详情请看“编读往来”。另外本期登场的“王者之书特别篇”将会给格斗迷们很大的惊喜。在《电子游戏技巧——电子游戏最新指南与攻略》中未登场的“最终幻想Ⅰ～Ⅵ”的攻略从此期开始在杂志中连载，因此“最终幻想的世界”暂停两期。

本期刊标

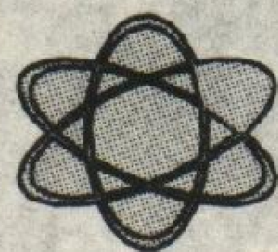
当您集齐十二期刊标并将它们拼在一起寄回本社时，便有机会参加九八年一月的大抽奖活动。

详情请看本期广告

新闻·新闻·新闻·新闻·新闻·新闻

NEWS OF GAME'S WORLD

责编：KING



AM展开幕!新作令人注目

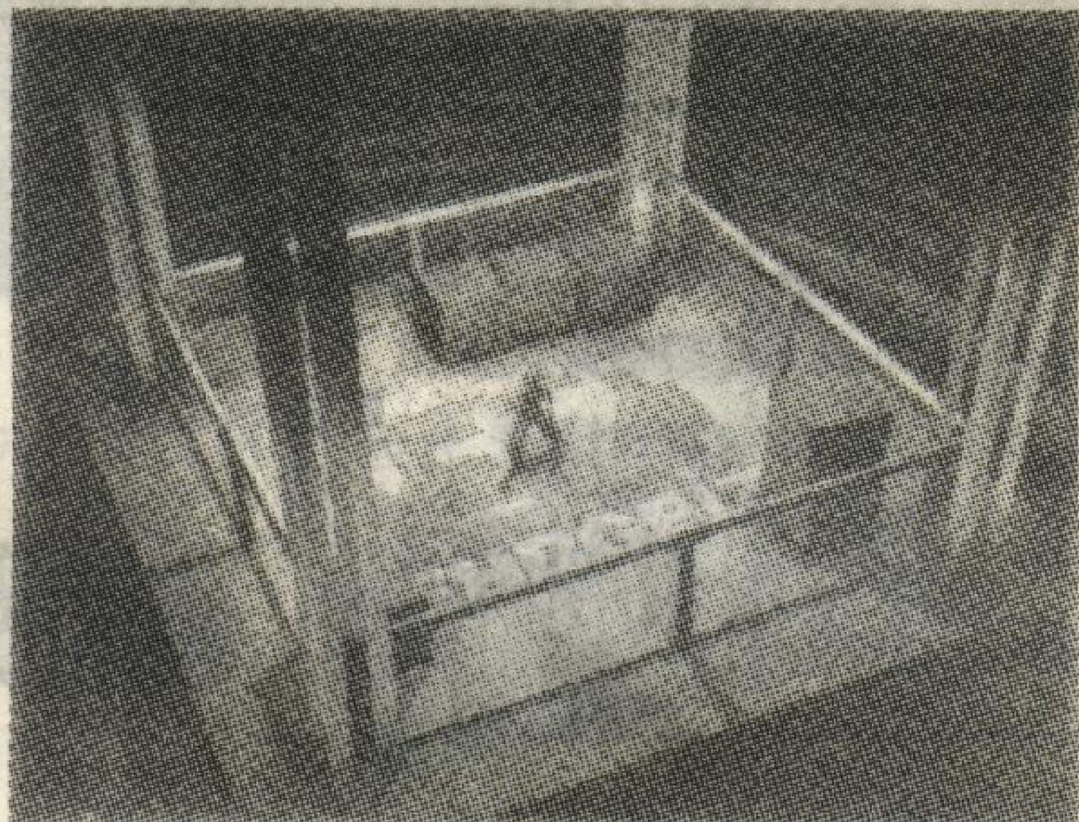
9月20日，于东京台场的东京展馆(BIG SIDE)，集结最新业务用机的第35届AMUSMENT MACHINE SHOW(AM SHOW)正式开幕。



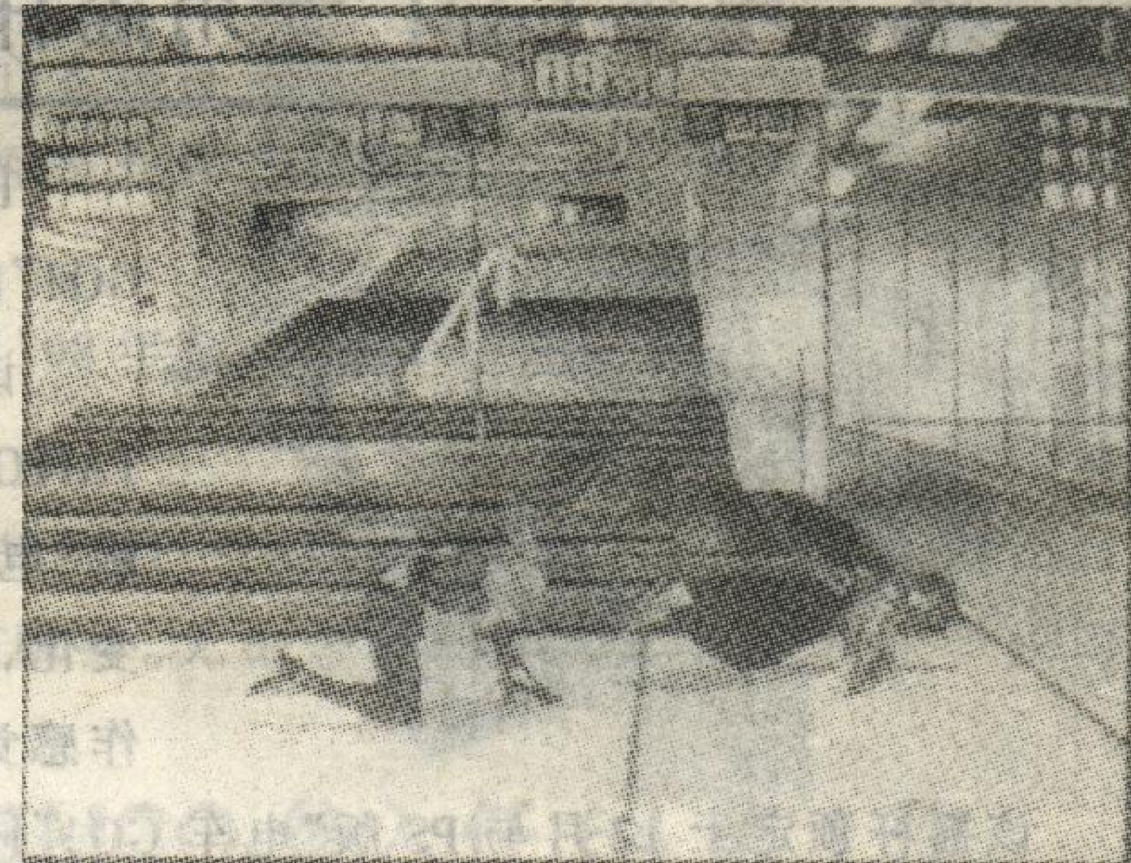
盛况空前



今年的AM SHOW由日本业务用游戏机工业协会(JAMMA)与全日本游戏施设协会主办，约78家厂商的2000台业务用机参加了大展。



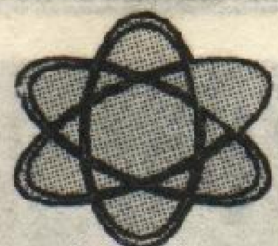
在参展作品中吸引了人们最多目光的有SEGA"VR战士3"TB，组队战版本"VERTUL FIGHTER 3TB"(TB = TEAM BATTLE)，与CAPCOM的"街霸Ⅲ"加强版"STREET FIGHTER Ⅲ SECOND INPACET"(第二本能)。另外NAMCO与SQUARE联手推出的3D格斗GAME"气流决斗"以及"FIGHTING武术"也是众人瞩目的焦点。



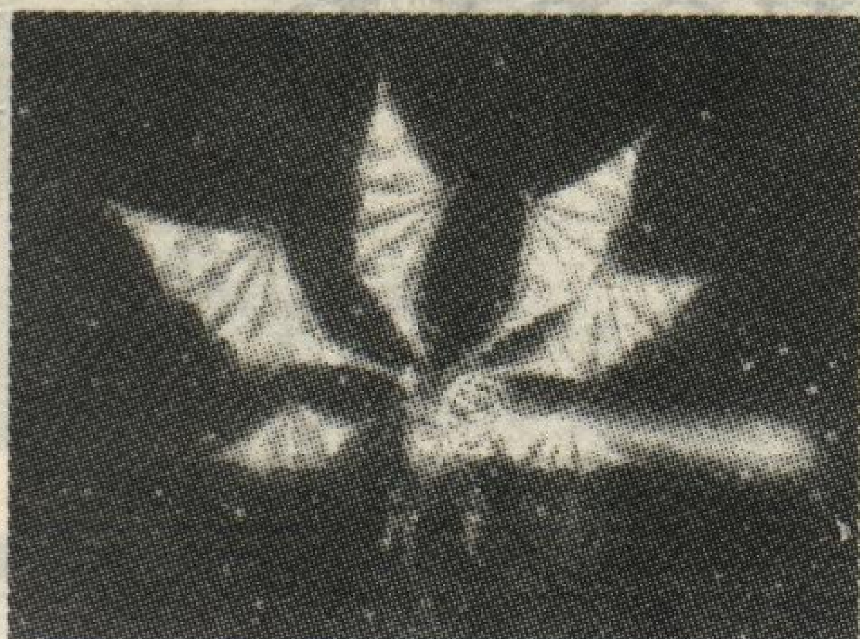
众多佳作登场

AM展中主要新作一览

厂商	作品	类型	厂商	作品	类型
A'MAX	手表制作机	ETC	SEGA	VR战士3 TB	ACT
	造型制作机	ETC		GET BASS	SPG
ATLUS	七俱乐部	ETC		SCUD RACE PLUS	RAC
	NAZCA(克拉拉大作战卫星通信版)	ACT		失落的世界DX	STG
	彩印俱乐部	ETC		冬季竞速	SPG
WAVE SYSTEM	机械爆弹	RAC	TAITO	G宇宙战机VER·2	STG
SNK	侍魂(64)	ACT		小型智力赛	PUZ
DANECO	麻雀天国2	TAB		闪亮之星俱乐部	SLG
	卡片机	ETC		超能力大战2	ACT
CAPCOM	街霸Ⅲ第二本能	ACT	TAKARA	炎之挑战者2	ACT
	口袋战士	ACT	DATA EAST	神奇跑车	ETC
	私立暴力学园	ACT	TECMO	名马大赛2	SLG
KONAMI	赛车大会SDX	RAC	NAMCO	气流决斗	ACT
	FIGHTING武术	ACT		斗魂列传3	ACT
	心跳纪念品(卡片机)	ETC		世界职棒'97	SPG
SAMMY	东映动画卡片机	ETC		联赛足球(暂名)	SPG
SUN SOFT	上海·真的武勇(暂名)	TAB		星之试练	ACT
	超级名星大决斗	ACT	BANPRESTO	角色大集合	ETC
SIGEMA	大众英雄	ACT		口袋妖怪(人偶机)	ETC
JALECO	超级赛车TWIN	RAC	BISCO	恋之花札2	TAB
	方块PLUS 2	PUZ	VEDEO SYSTEM	最终浪漫麻雀4	TAB
	无禁忌委员会	ETC	HUMAN	神秘冒险——太阳之神殿	ETC



SQUARE的陆行鸟对战游戏将出台?!

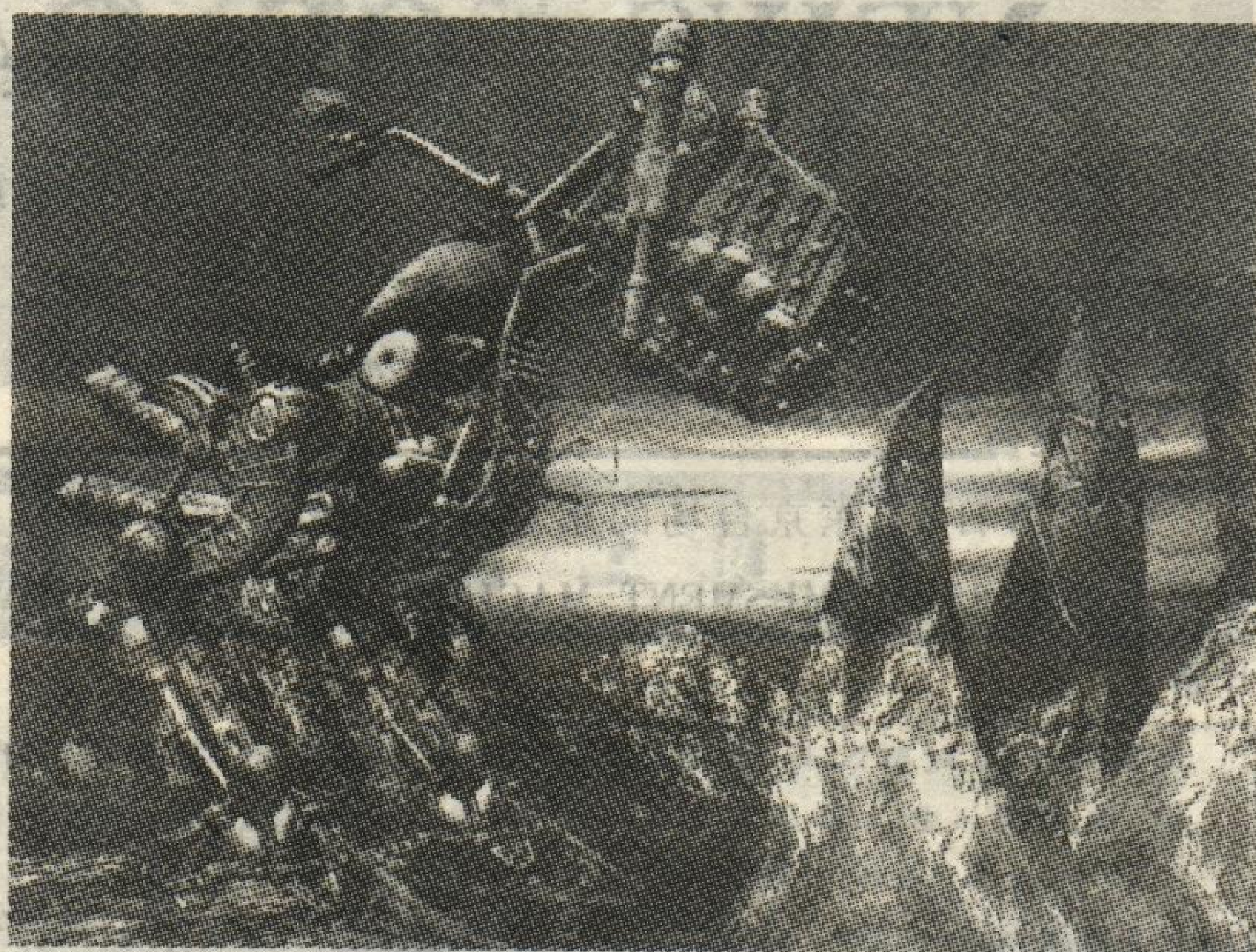


这一组精美的CG,全部都是大陆行鸟,在高技术驱使下显得极为生动,实际上,这是一款与陆行鸟为主角的对战格斗游戏,其名为"CHOCOBO DE BATTLE"!

本节目的创意是由SQUARE赤田义郎提出的,而将之具体化的,是美国史克威尔开发小组与被称为ONIX的高性能画面制作平台,在游戏中,将会有机械陆行鸟等各种各样的大鸟聚集一堂展开对战。

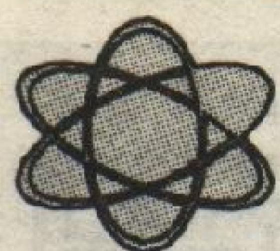


那么,将在家用机上推出吗?很遗憾,到目前为止,它只是在美国洛杉矶的CG大展"C——CLUB97"上展出,而赤田义郎表示,该游戏只是为将来研究开发用的实验性作品。但虽然如此,这样的发展必竟是令人对GAME的未来非常期待的。



创意非常新颖的大脚鸟机械摩托车,极具有前卫色彩。

大脚鸟的游戏形象深入人心

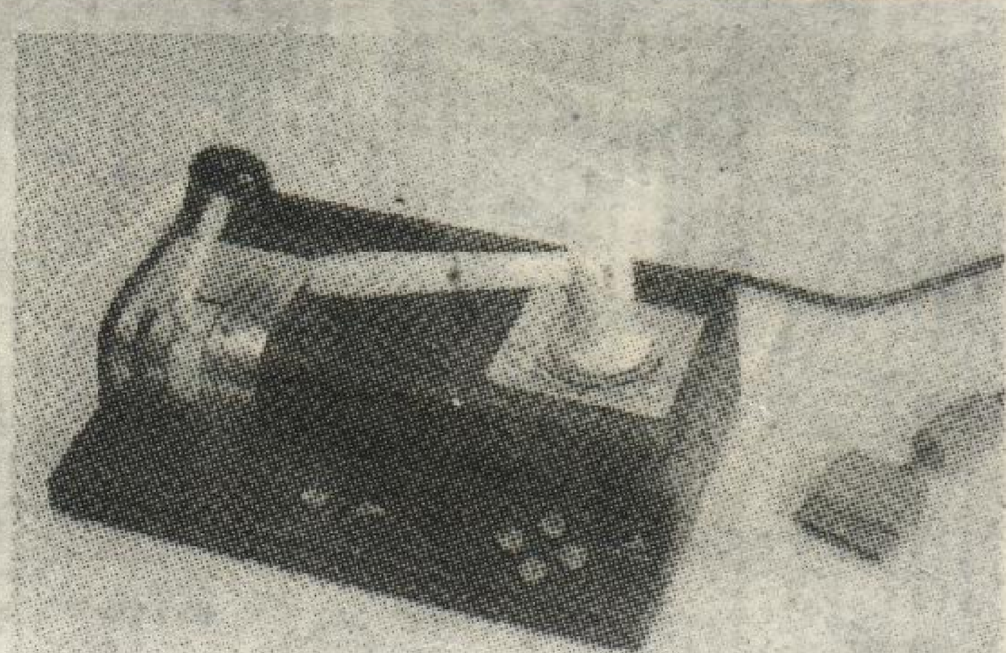


"电车GO!"专用摇杆登场

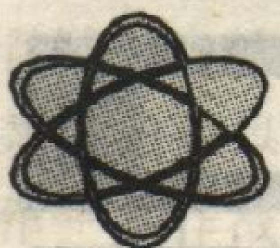


TAITO预定于12月发售模拟驾驶名作"电车GO!"的PS移植版。

该作品在街机发售时曾获得很高评价,因此TAITO,对于PS版亦充满信心。近日,又公布了PS版"电车GO!"的专用摇杆。其外型,较街机略有所变化,尺寸也减小了一些,但TAITO方面表示"在操作感觉方面,会与街机相同。"



该摇杆预定于12月与PS版"电车GO!"同时上市,价格仍未定。



业界最新统计报告:PS主机全球总产销量突破2000万大关!

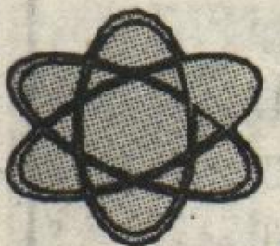
在"FF战略版"、"达比大赛"等热作影响下,PS的销量再次得到飞跃!索尼(SCEI)方面近日宣布,截止在8月20日,全世界的PS总产量已眼过2000万台。

包括日本850万台、北美510万台、欧洲510万台。对比今年3月总产量1350万台的数字,这5个月间共有650万台的产量,其中日本便有多达200万台的产量,这种惊人的生产速度在今后还会保持吗?

"为对应年末的旺季,今后将保持月产200万台的体质。"(SCE广告部)。

PS至今仍保持着锐不可挡的势头,若这样下去,前途将不可限量。





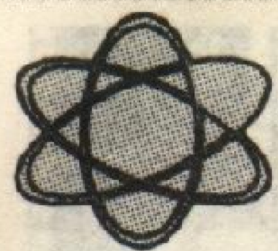
平八与一八在动画OVA登场



NAMCO的热门3D对战格斗GAME"铁拳"因为极受广大玩家的喜爱,日前正式由SCEI推出家庭电视动画(OVA)版本。全片约60分钟,分为上下两部,预定于'98年1月21日与2月21日分别推出。

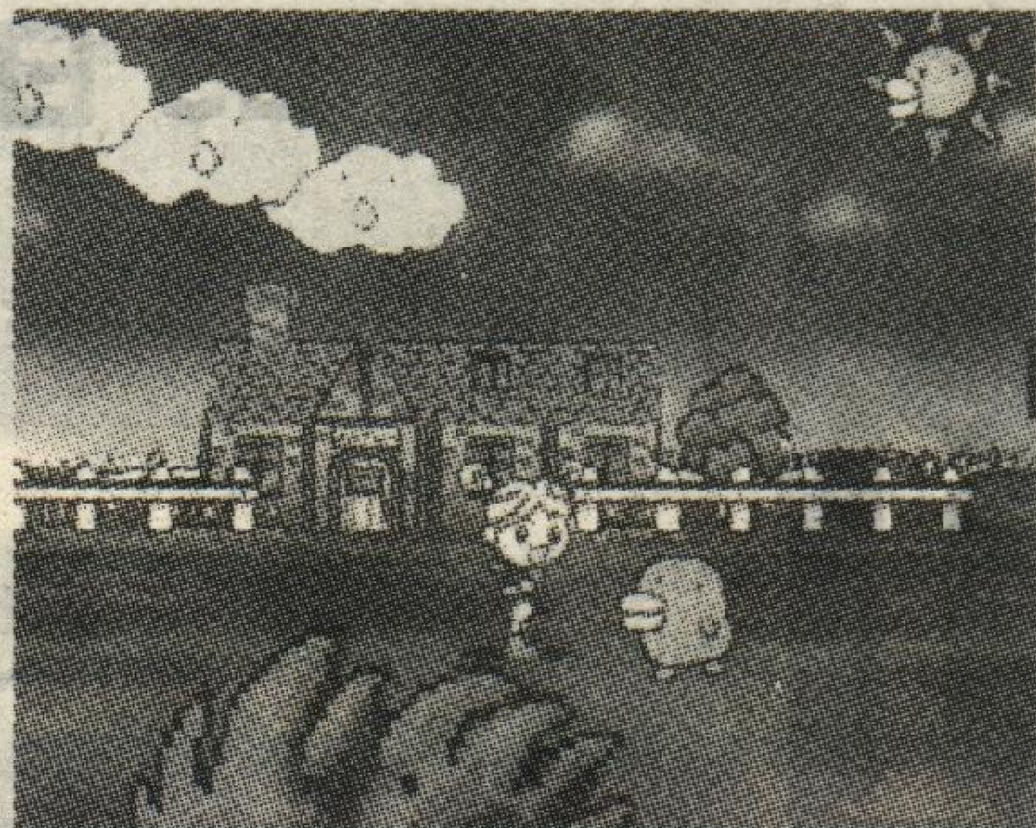
不过对于国内的玩家来说,可能会有很大一部分人无法看到这部精彩的动画,真是非常遗憾!





“宠物蛋”的世界走向多元化，最新公布将会向多种主机上移植

为 BANAI 赢得大量支持者与利润的“宠物蛋”，如今进而向家庭用主机的领域进军。BANDAI 近日已公布，将在 SS、PS、N64 等主机上推出“たにまち”(宠物蛋)”的游戏。

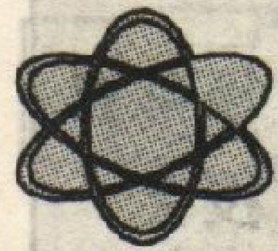


大家在本页中看到的游戏画面便是 PS 版开发中的“宠物蛋”，内容大致是发现宠物蛋的博士与小女孩蜜卡秀，为寻找幻之宠物蛋而前往宠物蛋之星……在这样的故事背景下展开一边进行育成 SLG 一边冒险的剧情。PS 版的宠物蛋也一样有好几十种成长轨迹。

然后是任 64 版，标题是“在 64 发现！大家的宠物蛋世界”，这是一款由任天堂、HUDSON、BANDAI 三家合作开发的育成型桌棋类游戏。分大致是任天堂提供技术力，HUDSON 提供制作桌棋游戏的经验与剧本，BANDAI 则提供宠物蛋的肖权与“意匠权”。当然，其中亦少不了宠物蛋的最大特征“育成”要素。

至于 SS 版，迄今仍一切不明，所以请等待我们下一步的报道吧！总之，“蛋迷”们无论拥有哪个机种，都可以高兴地期待了。

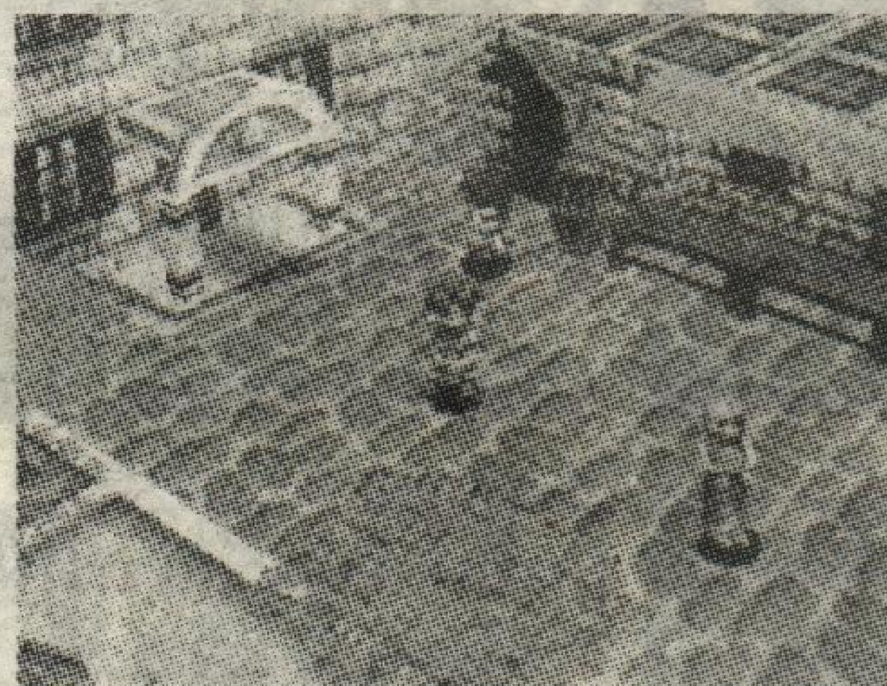
关于宠物蛋的情报还有一些：在 GB 发卖的“在 GAME 发现！”宠物蛋的续篇亦已公布！包括年末的“在大海发现！”及“在森林发现！”等，宠物蛋的又一次施风即将到来。



沉寂许久的著名 SLG 系列续作终于登场！光明力量Ⅲ制作发布会

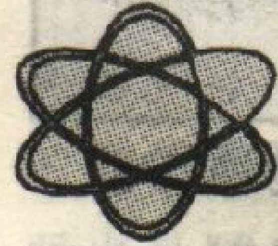


在 MD 上博得广泛好评的 S·RPG“光明力量”SHINNING FORCE 系列，近日，终于 SEGA 发表了其 SS 版续作“光明力量Ⅲ第一章(暂名)”



在发布会上到场的，SEGA 冈村秀树之外，核心人物自然是“光明力量”系列的作者——高桥宏之、高桥秀五兄弟，其中，高桥宏之担任这一最新作的综合监督。

本作品将采用三部曲形式分三次发售，第一章将于今年 12 月，第二、三章将分别于’98 年春天及夏天出台。至于游戏的详细内容，请留意本刊的游戏介绍。

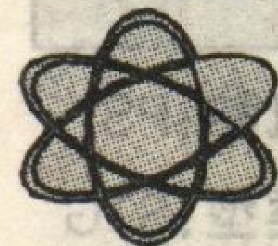


“斗魂烈传”将在街机登场

TOMMY 预事实上于’98 年 3 月在 PS 发售的“新日本摔角斗魂烈传”第 3 作，于 8 月 25 日召开了发布会。

与会者除开发小组以外，还有新日本摔角的坂口征二社长佐佐木健介选手到场。

在会上同时由 TOMMY 事业本部长柳泽发表了“斗魂烈传”将在街机版登场的消息，“在 NAMCO 的协作下，正于 SYSTEM12 型基版进行街机作品的开发，参加的摔角手仍未定。”



“勇者斗恶龙”音乐会召开！

8 月 20 日，在东京都涉谷公会堂，“第 11 届家庭产响乐·DRAGON QUEST 的世界”的世界音乐会开幕。

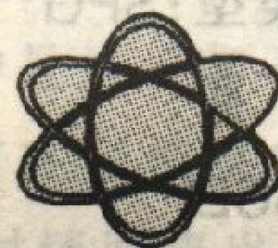
本届音乐会的主题是“DQ 的历史”，以罗特传说篇(Ⅰ～Ⅲ代)及天空篇(Ⅳ～Ⅵ代)组成整个音乐会的两在段落。

担当音乐会指挥的，自然是为 DQ 系列作曲的音乐大师杉山恭一。对于音乐会杉山做了如下发言。

“Ⅵ代的结束，标志着“DQ”一个时期的完结，所以这次音乐会，可以说是“DQ”历史性的焦点。”

这样的话，对于预定来年冬登场的“Ⅶ”，将会有怎样的编曲计划呢？

“当堀井先生与创作组开始工作时，我的脑海中当然也同时开始做着音乐方面的构想……不过，具体方向和细节等方面自然要为Ⅶ代的主题服务。无论怎样的音乐也将是我乐于去写的。”



☆KEMCO 参入任 64 第 1 作“TOP GEAR·RALLY”发布会！

曾以“TOP GEAR(顶极赛车)”一代、二代而在 SFC 赛车游戏中独领风骚的 KEMCO，近日发表了参入任天堂 64 主机的第一部作品，这便是名作“顶极赛车”的续作，64 版本的“顶极赛车·拉力(TOP GEAR·RALLY)”。

“本作是绝对的自信作……将为任天堂 64 增添新的活力。”(KEMCO 社长　长田健)

如此自信而强有力的发言，就让我们等着看看“TOP GEAR·RALLY”将有怎样的惊人表现吧！

海外街机热作 TOP10

游戏	厂商	类型
1.VR 战士 3	厂商:SEGA	类型:ACT
2. 铁拳 3	厂商:NAMCO	类型:ACT
3.VR 足球 2	厂商:SEGA	类型:SPG
4. 恶魔救世主	厂商:CAPCOM	类型:ACT
5. 电脑战机	厂商:SEGA	类型:ACT
6. 漫画超级英雄 VS 街头霸王	厂商:CAPCOM	类型:ACT
7. 死亡屋	厂商:SEGA	类型:STG
8.TOP SKATER	厂商:SEGA	类型:RAC
9. 侏罗纪公园·失落的世界	厂商:SEGA	类型:STG
10. 格斗之王’97	厂商:SNK	类型:ACT

日本 GAME 热作排行榜

8月25日发布 TOP TEN TOP TEN

1



龙珠 FB

机种:PS
类型:ACT
厂商:
BANDAI

2



达比赛马

机种:PS
类型:SLG
厂商:
ASCIZ

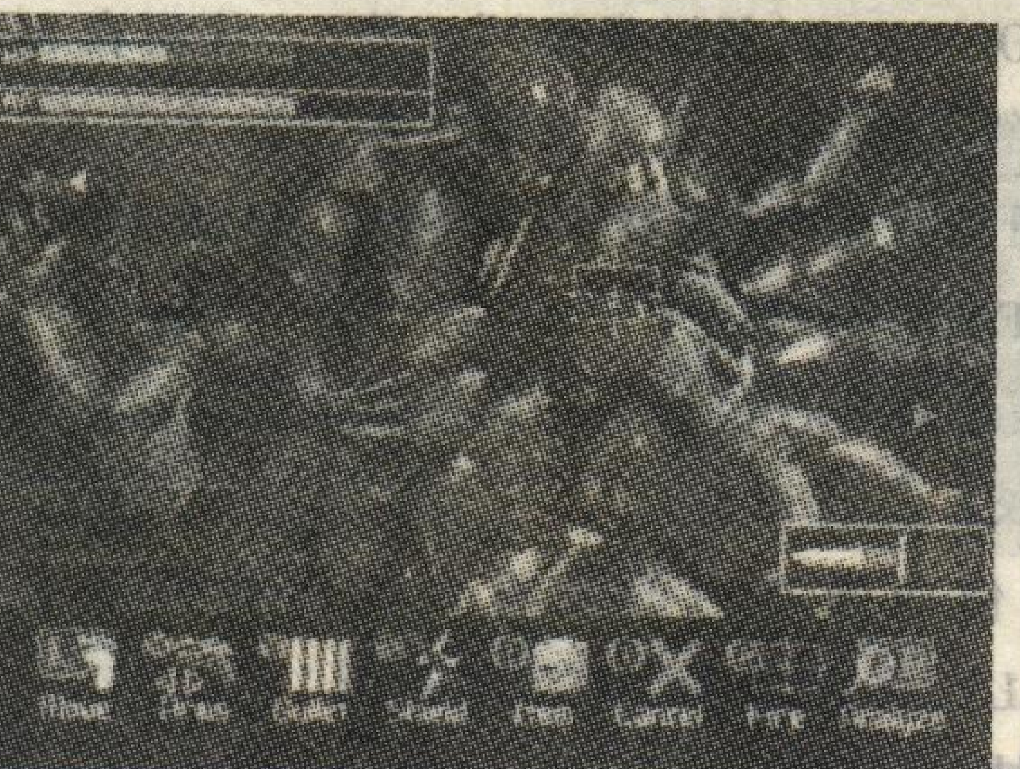
3



大众高尔夫

机种:PS
类型:SPG
厂商:
SCEI

4



病毒

机种:SS
类型:AVG
厂商:
HUDSON

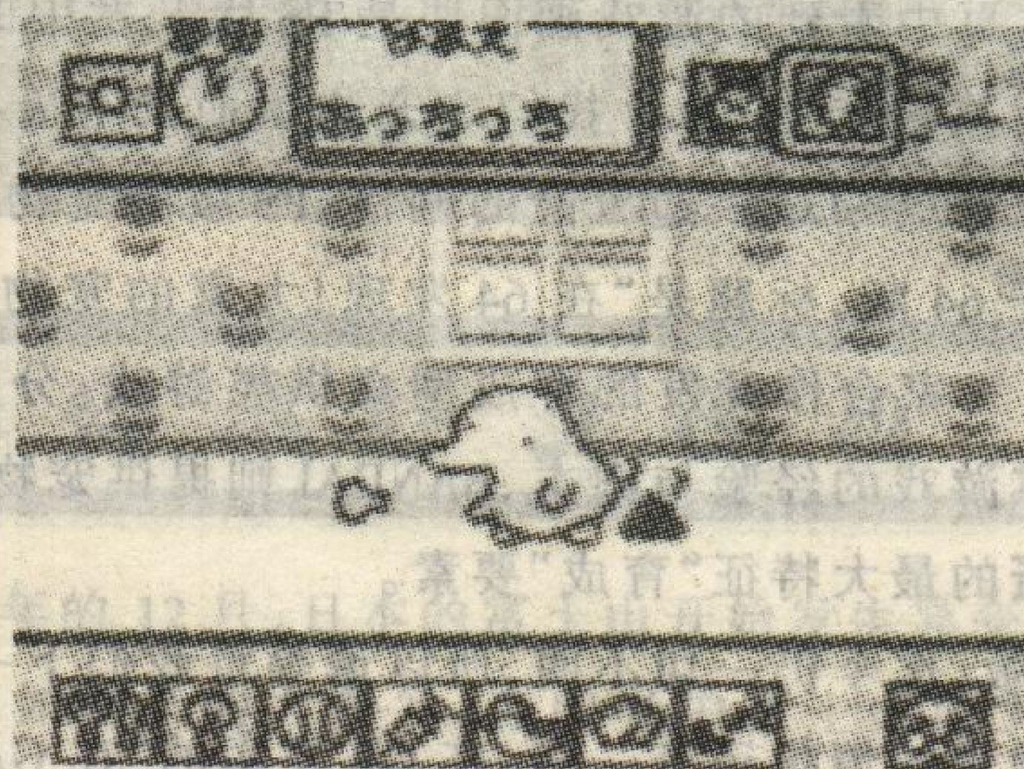
5



口袋妖怪

机种:GB
类型:RPG
厂商:
任天堂

6



在 GAME 发现！宠物蛋

机种:GB
类型:SLG
厂商:
BANDAI

7



怪兽竞技会

机种:PS
类型:SLG
厂商:
TECMO

8



浪漫沙加

机种:PS
类型:RPG
厂商:
SQUARE

9



射击运动

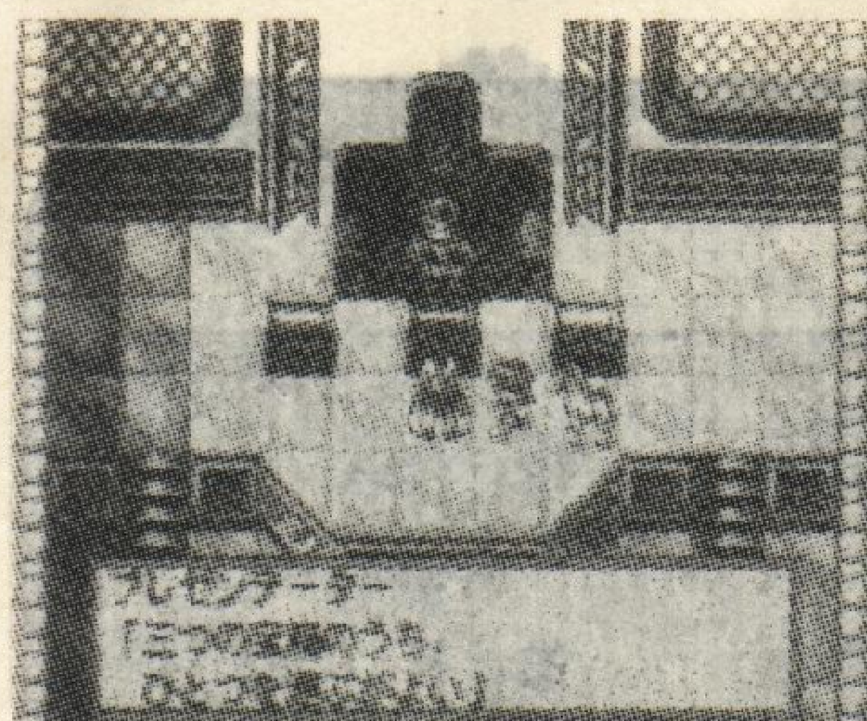
机种:PS
类型:STG
厂商:
NAMCO

10



洛克人 X4

机种:PS
类型:ACT
厂商:
CAPCOM



RPG 工厂 3



这是一款考验个人制作游戏能力的最新工具。

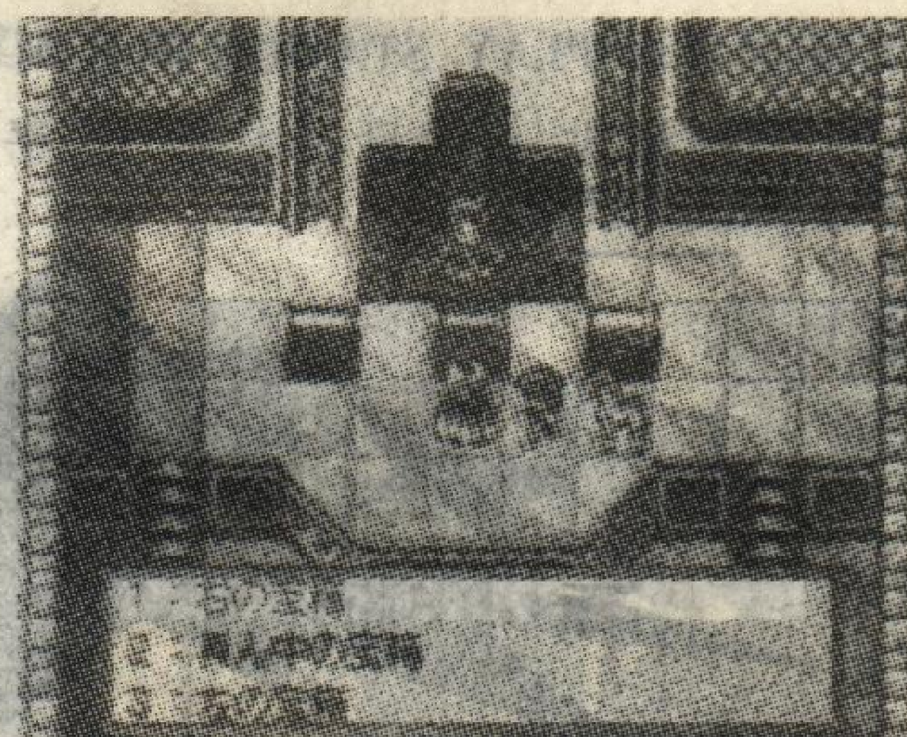
类型:ETC
厂商:ASCII
媒体:CD-ROM
发售日:97年末

责编/E·T

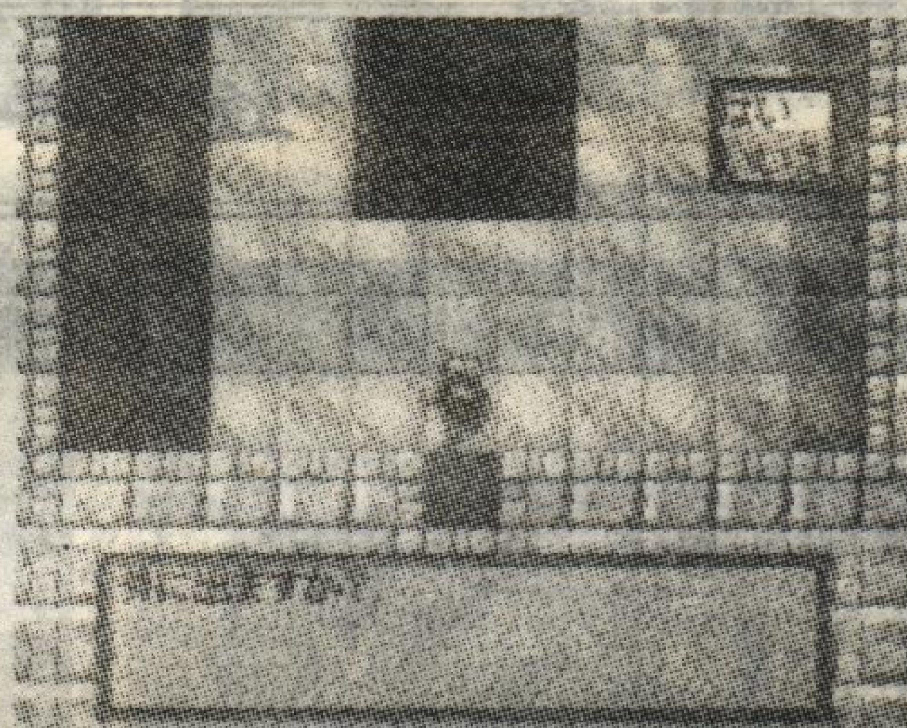
由ASCII制作的业界唯一一款"游戏创造"类型的GAME,在早些时候,这个系列的前两作在SFC上发售,成为日本业界空前的话题,更有许多人为制作超级的RPG游戏而呕心历血,而ASCII也为其设立了大奖,主要意图是挖掘对游戏具有超凡天赋的。由于前两部的作品得到了广泛重视,因此在玩家们强烈的呼声下,ASCII终于决定在PS上制作其系列的第三集,由于这次的媒体不在卡片带而使用CD-ROM,所以便得到这款游戏图画与音效得以大幅度提升。当时SFC版发售时,许多玩家可能都看过这个游戏,但因游戏中几乎全部都是日文,所以感到无从下手的大有人在(笔者即是其中之一)。本来怀着极高的热情想制作一下,但是最后因为语言的关系也不得不放弃了这个能检验个人制作水准的游戏。

你是否能创造出高水准的RPG游戏呢?

游戏中许多先前的设定依然留下来(废话!不然那成了什么!)如"主人公"、"仲间"、"魔法"、"怪物"、"地图"、"迷宫"、"宝物"、"事件"等一切RPG必有的要素及设定依然承袭了前两作。但由于使用大容易制图使得画面得以强化,在前作中地图只是全方位型,而这次的地图画面改进成近视点与远视点结合方式。其实近视点方式大家早在《皇家骑士团》与《浪漫传说》中见过的,由于这种方式最能体现事件进行的区域性,所以被选定也是在情理之中的。游戏中一些常规设定多少也有一些变化,这些都是因为机能的提高而随之加入的。另外分岐剧情等一些设定,也可以在制作中任意地选择。



在玩此游戏时最重要的一点即是大局观念的确立,由于RPG游戏本身的特点是人物与事件丝丝相扣,所以在大局规划上一定要仔细,不然就会有前后人物、事件不协调的感觉,只要掌握好这一点,其它的就不难掌握。另外在敌定角色设定时要注意,千万要注意敌人各种能力的数值搭配,不然就会因为数值设定不当而产生过于强大或是过于面瓜的敌人,而敌人的强弱也是随着剧情的发展而逐渐变化的。在己方角色设定时同样要注意这一点。这样说可能十分抽象,但对于RPG高手来说,主角初期能力值的设定在他们心中是最了解不过了。最后便是游戏中各种道具及武器的设定,由于剧情的关系,某些道具只有在完成某些事件才能得到(RPG游戏贯用的手法),所以在设计时要与剧情相关联,而各个村镇所售出的物品也要根据剧情的发展给予适当的调整。这里有一点小建议:大家不妨学一下史克威尔,在怪物身上设计一些打败后可取得的宝物,其取得的概率由个人喜好来定。因为"FF"系列与"沙加"系列中许多超强的道具都是敌人身上得到的。这一点可以增加游戏的乐趣。,大家不妨试一试。



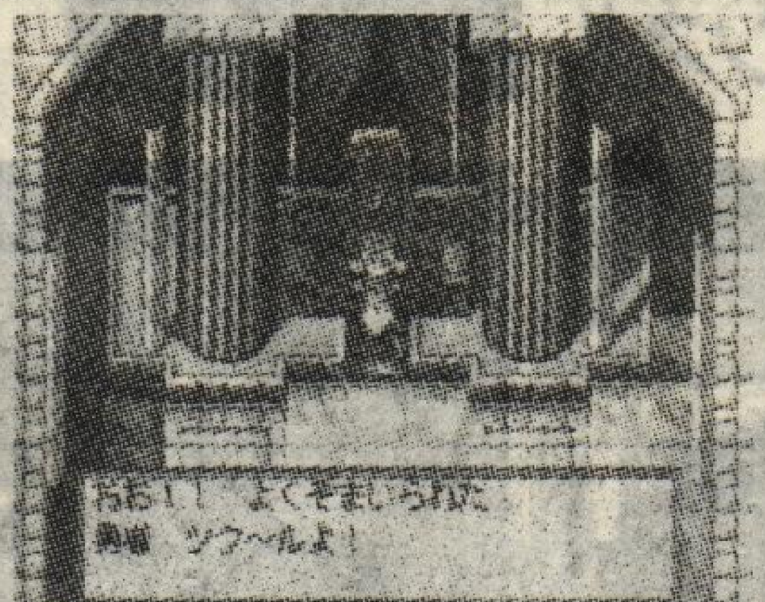
最后在背景音乐方面如你是音乐高手可自行设计,如你感到这太麻烦了,可以利用这种光盘中ASCII为你提供的其"音乐工厂2"中的部分音乐做为BGM,总之能与游戏搭配得当就行。



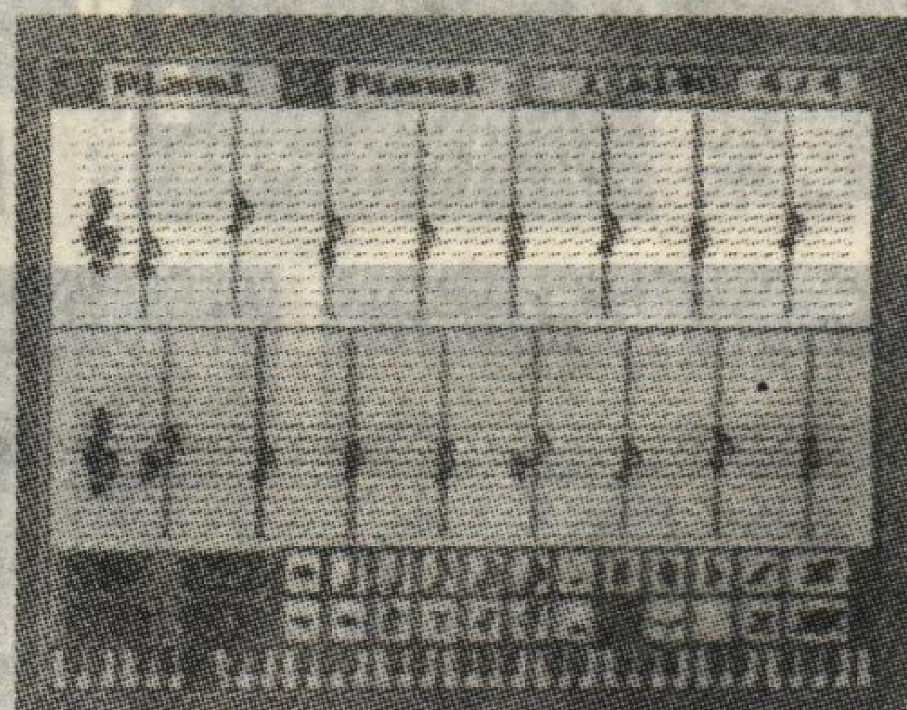
由于游戏设计广度与宽度的选择十分自由,所以游戏剧情的设计完全由各位玩家自己来定,你可以让游戏在5分钟之内穿版,也可以让游戏与"DQ"种"FF"不相上下,不过这就要求玩家要有非凡的创意与高超的手法才能办到,能做到这一点的实在是……。

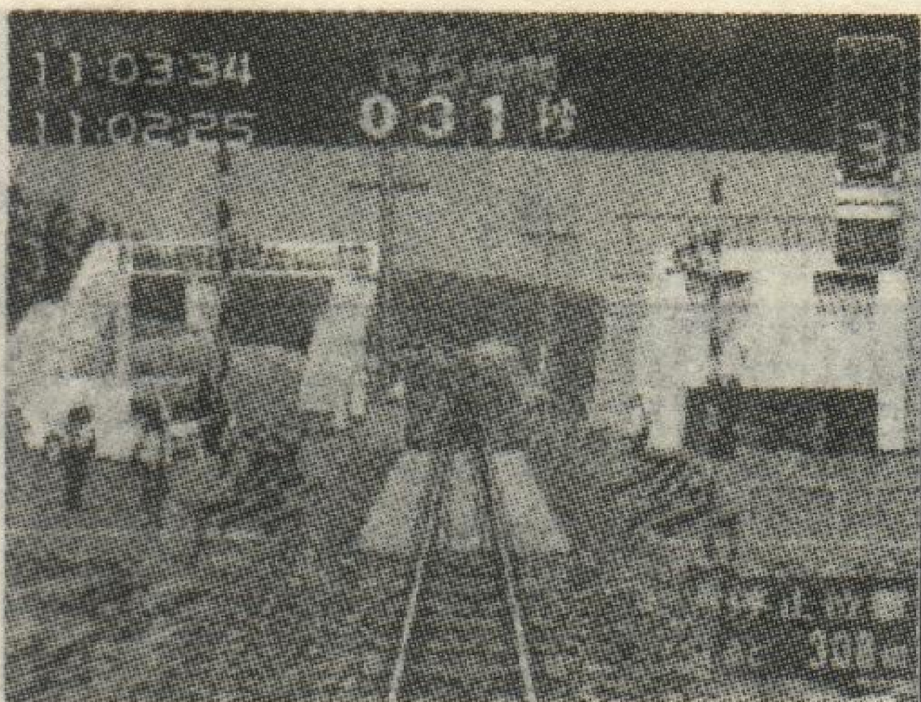
RPG TOOLS · RPG TOOLS · RPG TOOLS











电车 GO!



移植自街机的模拟驾驶游戏。

类型:SLG
媒体:CD-ROM
厂商:TAITO
发售日:12月

责编/E·T

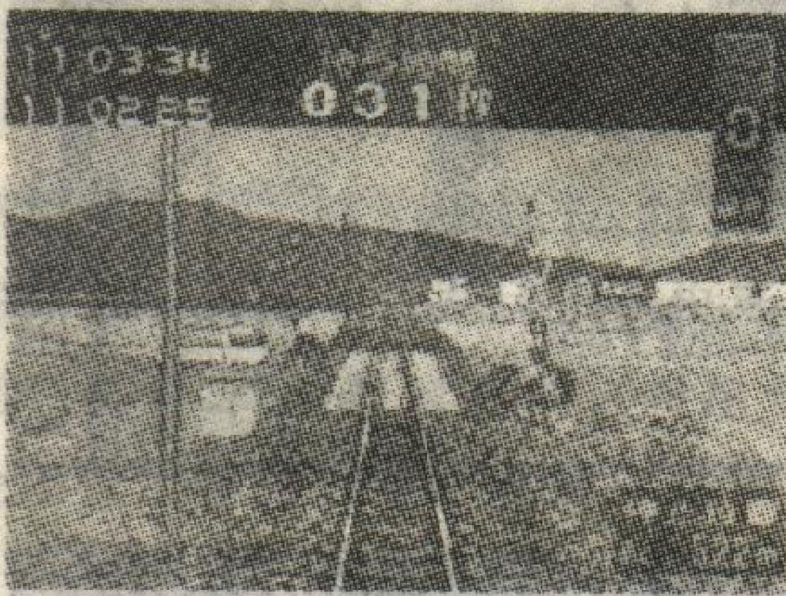
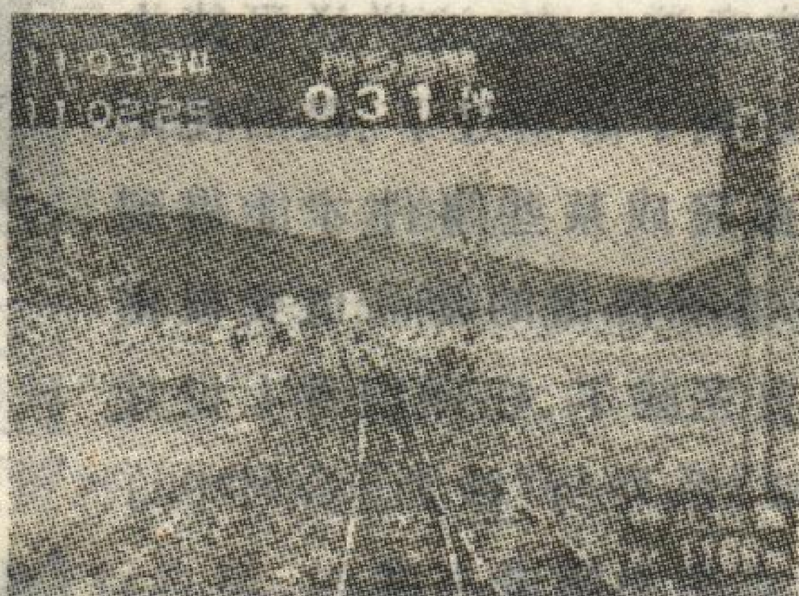
安全的把旅客送到目的地是你的责任

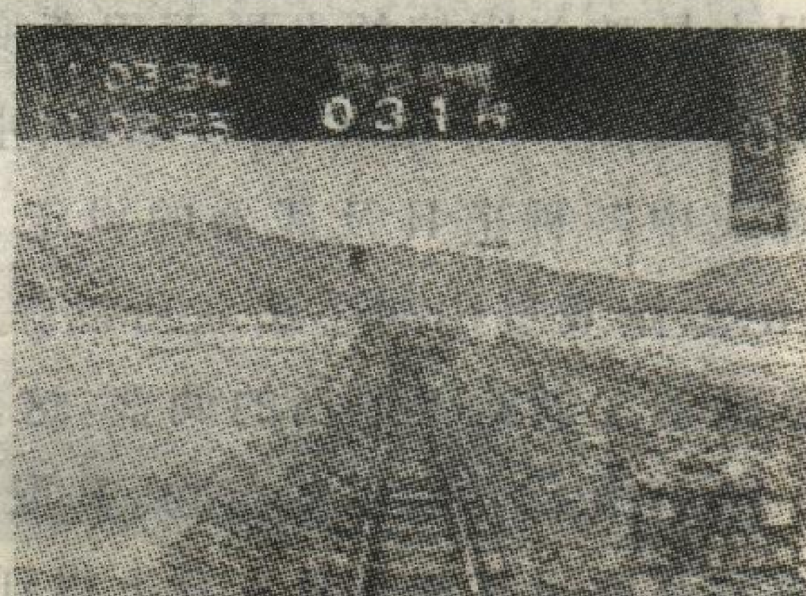
这是一款出自街机的模拟驾驶游戏,在游戏中玩者要扮演的角色是铁路电车的驾驶员。而你的目的则是在规定时间内把乘客运送到各个车站,由于日本是个交通极发达的国家,所以各铁路线的车站名称以及地形都是你要特别留意的地方。由于游戏移植自街机,所以在游戏中要保留了街机模式而且还加入了具有极强的原创性的PLAY STATION模式。其中街机模式偏向于被玩者而PLAY STATION模式则偏重于中级和高级者。但无论是何种模式,目的只有一个——平安地把乘客送到各个车站。

电车GO!

在游戏中由于路线贯穿了日本的各大城市,所以路途中各路段的风景是在不断变化的,有风景如画的田园,有干净整洁的住宅街、有嵯峨的高山,在山间的铁桥,不断变换的风景使游戏颇具魅力,由于日本的铁路大都采用的是先进的电气化,所以在列车行进时带度可能会很快,因此可不能因为看风景而置乘客的安全于不顾哟!在行驶时会遇到各式各样的叉路及道口,在这些路段行进时一定要减速不然是很容易发生事故的,在一些事故多发的地方如铁架桥、道口等地方尤其得精神集中,可不能拿乘客生命开玩笑,所以要在绝对地保证乘客安全的同时还要让乘客感受到郊外旅游的心情,只有做到这一点,才能证明你是一个十分合格的驾驶员。最后在快要到达目的地时,画面会提醒你注意距离终点还有多少米,这就需要你的经验了,即不能超过车站,也不能还没到车站就停下来。其中经验的积累是十分重要的。而把乘客平安的送到目的地即是你的义务。

旅途中可以看到许多怡人风景



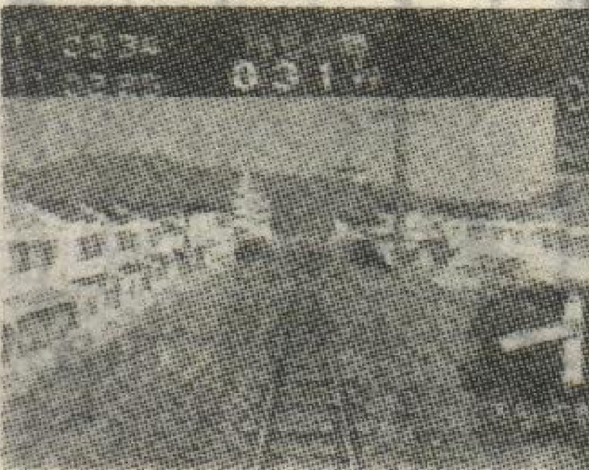
在游戏中的街机版中由于使用了模拟摇杆,所以使得游戏的真实感极高。
这次PS版也会随之发售这款游戏的模拟控制器,看来想玩此游戏的玩家又要破费了。

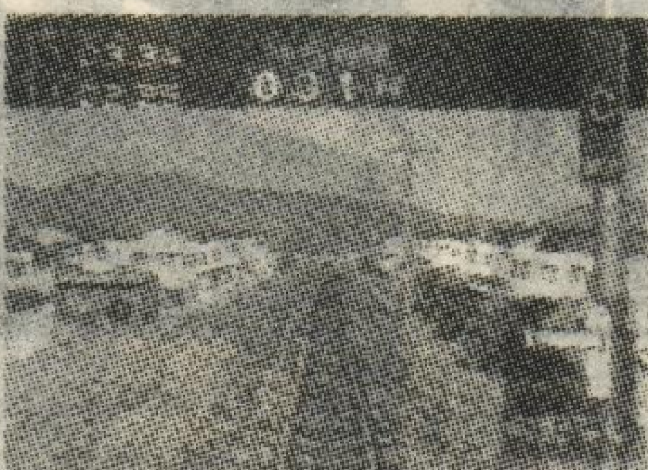


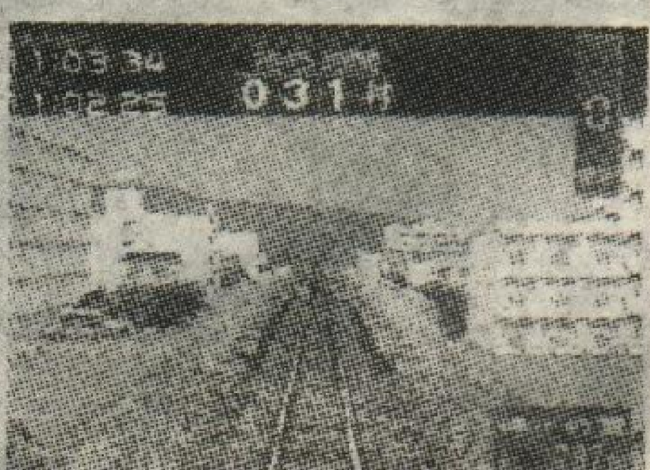


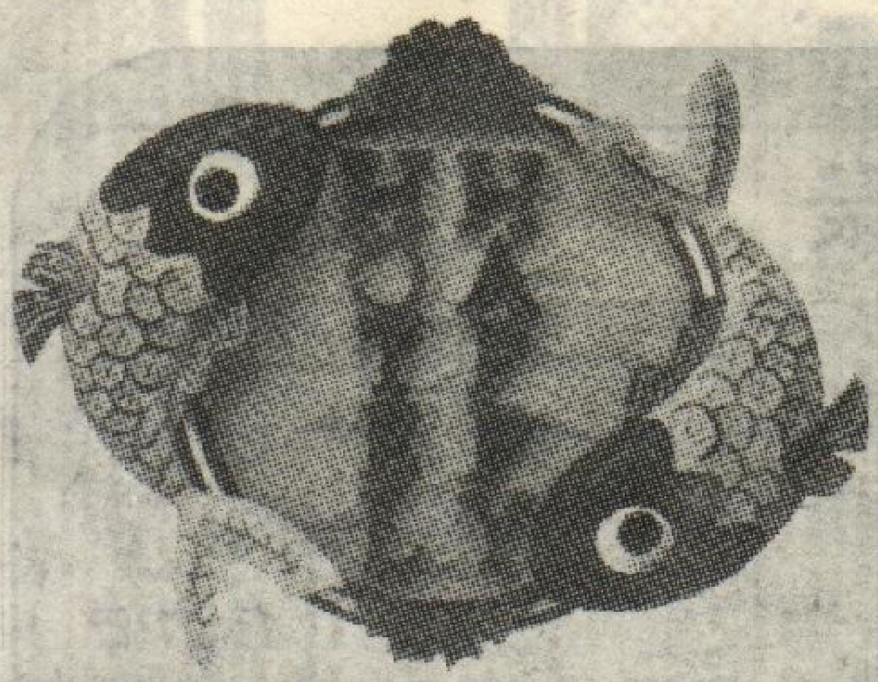












超级大厦



这是一款考验你经营策略的模拟游戏。

类型:SLG
媒体:CD-ROM
厂商:东北新社
发售日:11月20日

责编/E·T

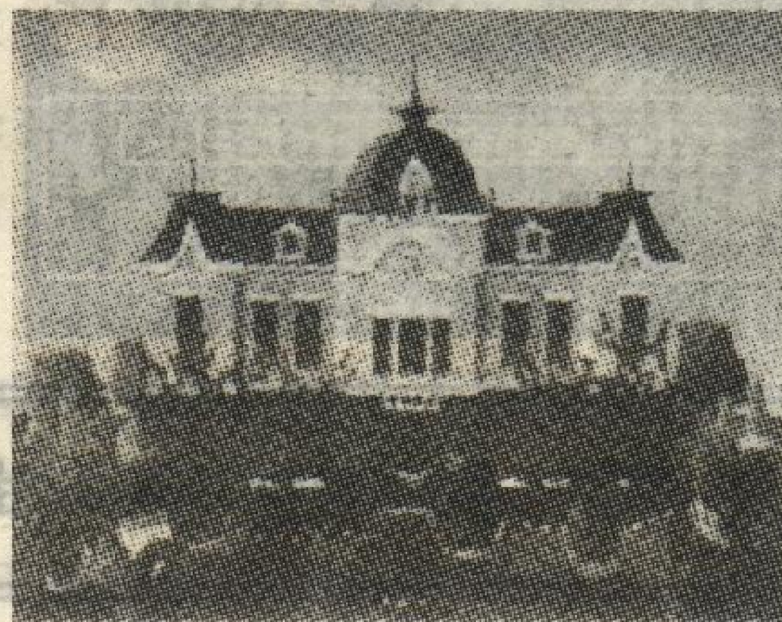
在你手中创建一幢豪华的五星级宾馆

最近一段时间经营类型的模拟游戏逐渐多了起来,上期本人向大家介绍过的《大江户》也是这种类型相似,其实这种类型的游戏的始祖便是众所周知的《模拟城市》,由于这类游戏的规则比较简单,所以比较容易上手。但是游戏在进程中就比较复杂了,它不但要考验你的大局观,而还要考验你在经营策略上的才能,所以这种游戏其实是对一个人能力上的检验,也只有那些在大局观上独道之处以及不拘一格的经营策略才能把这种游戏玩好。

这款《超级大厦》的故事背景是玩者要继承祖父的产业——一座饭店(HOTEL),而这座饭店的所在地就是中国的繁华大都市——上海。因此你要把这座饭店在群雄林立的上海建成知名度极高的星级的宾馆。首先,你要从宾馆的从业人员的个人素质上下手,只有素质较高的人才能担当起宾馆中各部门的主要人物,而这些人下属素质的高低也由其本人的能力而定,看来培养个人能力是首要任务。其次,有了高水平人材后,就要把宾馆内部的各项设施建设好,如停车厂、电影院、客房、游乐区等等都要达到星级的标准的设施,这些一切的一切要靠宾馆每日收益的积累才能使一些设施提高到上一级的水准。

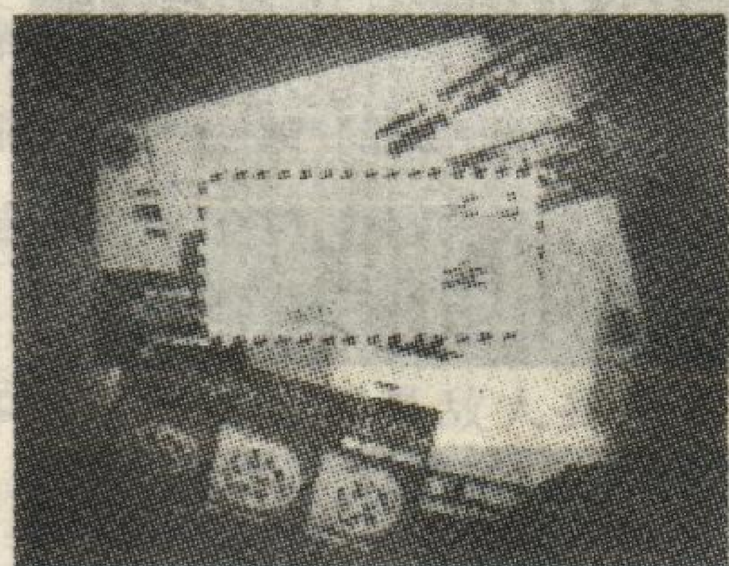


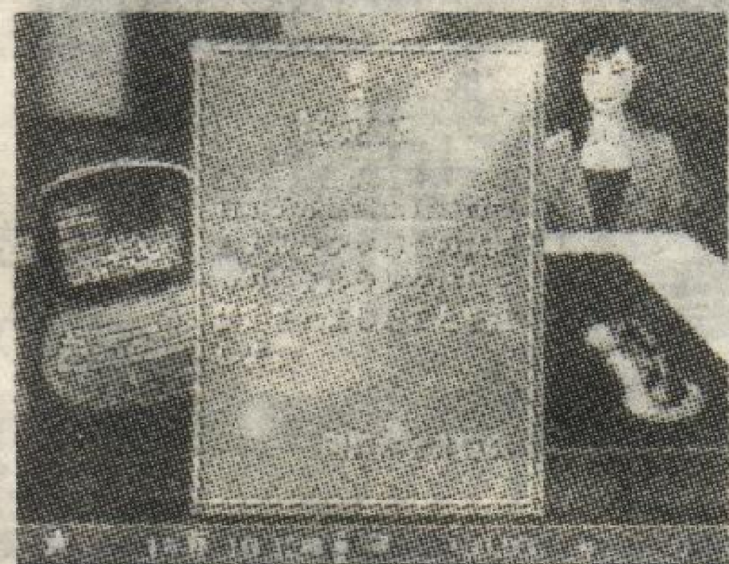


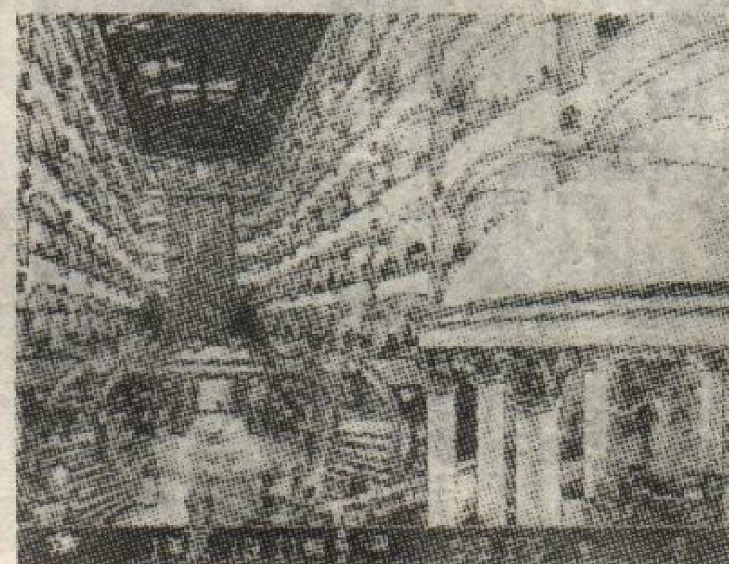




宾馆中设施的不断更新是通向五星级之路

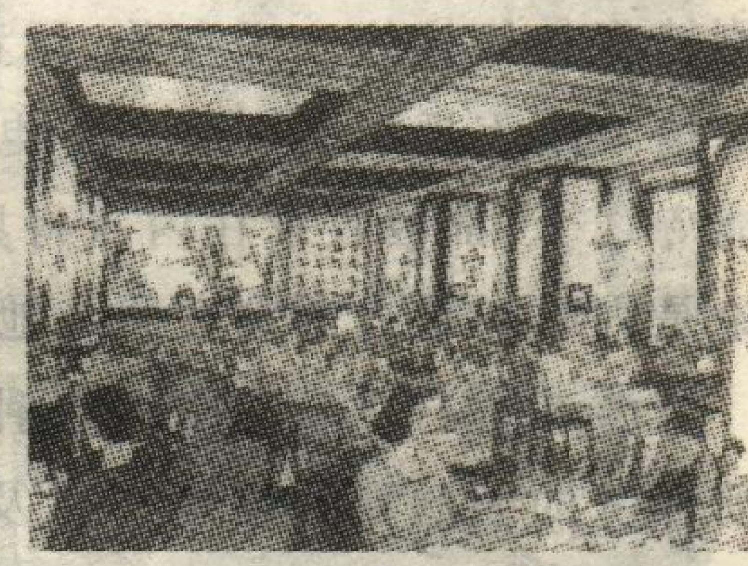




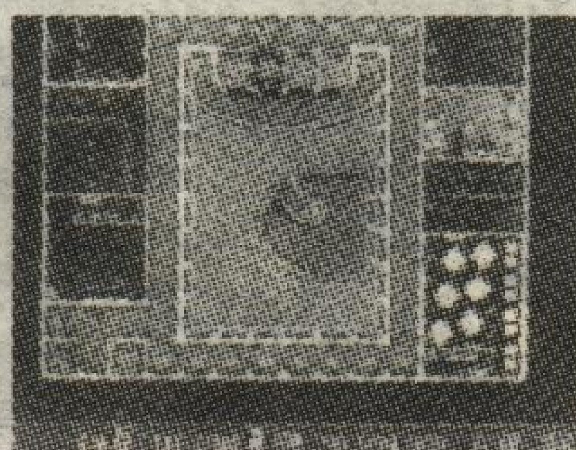


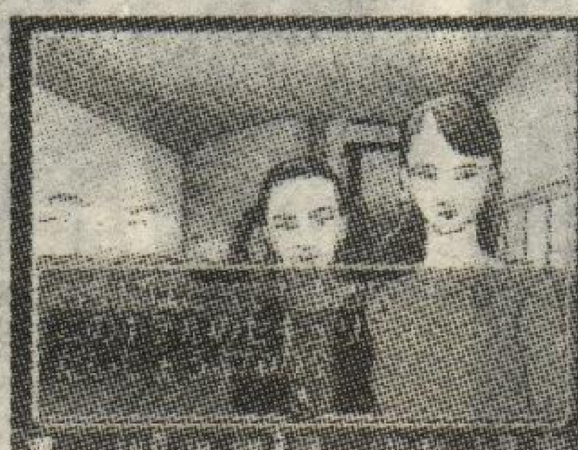
在宾馆中各项设施的经营时间与经营状况都要不断的观察,而象一些重要区域中各设施的摆放与整洁都是客人十分留意的地方,这些地方要经常清理以达到客人满意的效果,在这里就有一个问题,那就是服务生的工作熟练程度,高熟练度的服务生可在很短的时间内使其整顿完毕,而低率的服务生则需要很长时间,这一点在客房的整理上也适用。最后便是不断地所取客人对你提出的意见,而你的任务是把这些情报进行系统的分析,再根据这些分析结果把宾馆的机能提升到更高的档次,以便不断满足客人的需要。

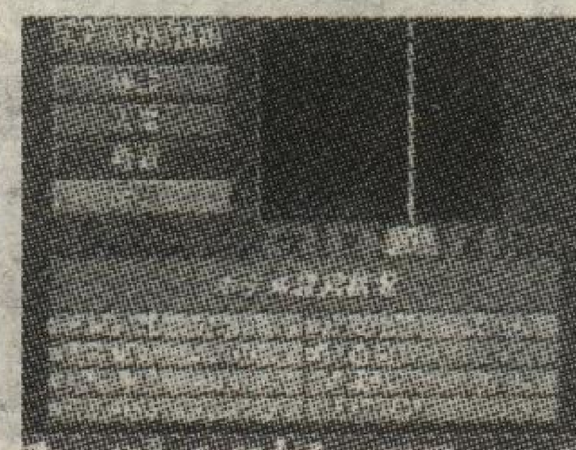
由于上海是中国的大都市,所以在开发上有着广阔的前景,而这里其它设施的不断改进也是对你的经营有很大帮助。高档次的宾馆能否在你手中建成,只有发动你那天才的头脑了。

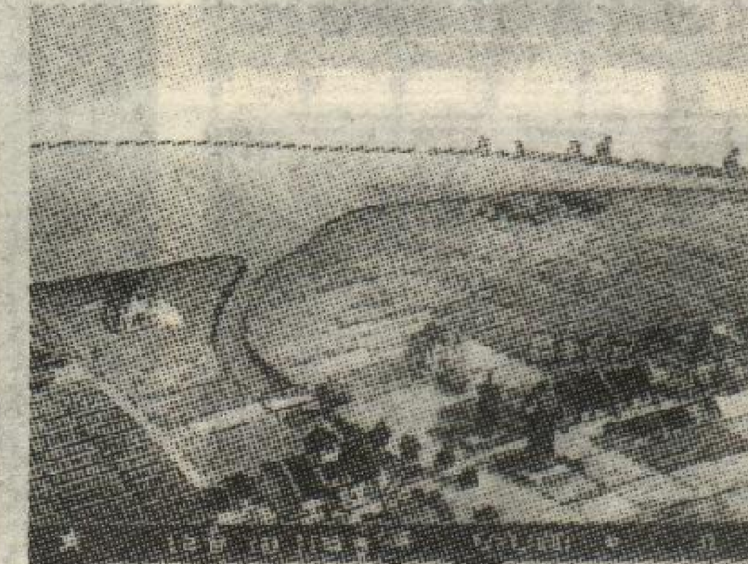














信长之野望——将星录



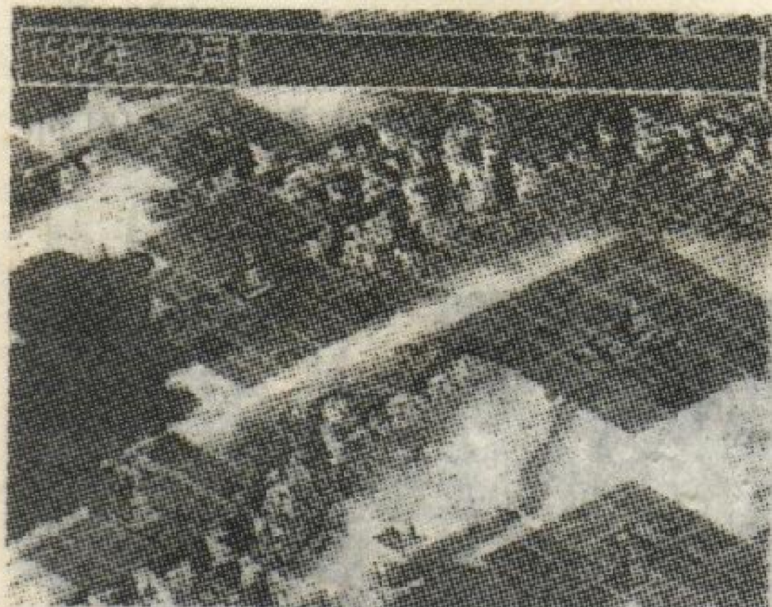
信长系列的最新一作，系统以及画面都有很大的提高。

类型:RPG
媒体:CD-ROM
厂商:光荣
发售日:11月27日

责编/E·T

PS 版的画面非常接近电脑版

曾在个人电脑上受到极大好评的"信长"系列的最新作——将星录，在PS上登场!"信长"系列与"三国"系列是光荣公司历史模拟游戏的两大支柱。两个系列在制作上各有千秋，但就其总评价上还是"信长"系列稍占优势，毕竟"信长"系列是日本本国的历史，所以"信长"无论是在史实上还是在各种指令设定上都要比"三国"来的贴切(以日本人角度来看)。而这款将星录是不久前才在个人电脑上发售于WIN95版，没想到这么快就给家用机移植了。游戏在系统以及情节上完全再版了电脑版的内容，其移植度可以产是99%，如果说哪不如电脑版那就是游戏画面，由于电脑版的最低解析度便要800×600，所以家用机在这一点上只有望尘末及了，即便是PS。







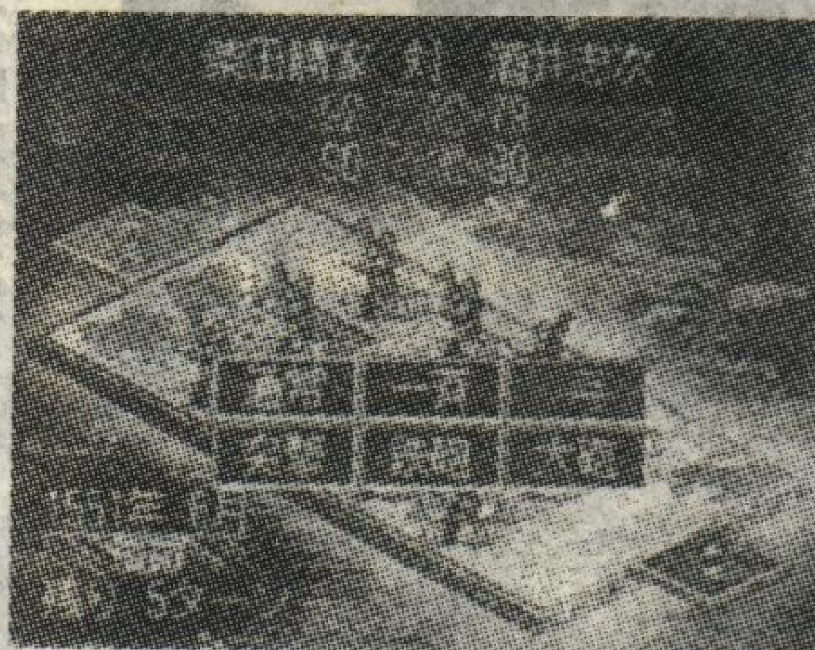


织田信长的一生将由你来决定

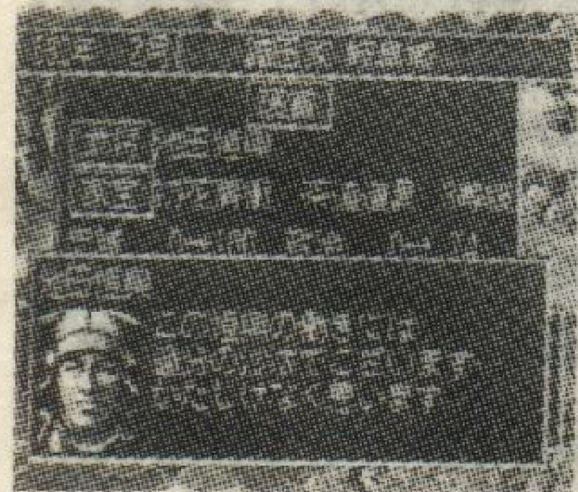
跟以往的系列一样，游戏者要在日本全国的各个大名中选择一位，以天下统一为目的。由于在战国时代的日本，各地武将的能力及特技各异，所以要网罗能力极高的人才以扩大自己的势力，在这里人才的活用是制胜之道。在游戏中共有4个剧本可供选择，而这4个剧本讲述的所有剧情都与信长的一生有关，玩者如选用信长当大名的话，可以看见许多历史上发生的情节，则这些情节的表现形式则运用了电影手法，各历史事件都由真人演出如十分著名的"三箭之誓"、"本能寺之变"都被收录在内。《将星录》与"信长"系列的最大区别在于战略地图的运用，也就是说无论是内政还是战争都在同一地图上进行，这样就真实地再现了日本战国时代的情景。



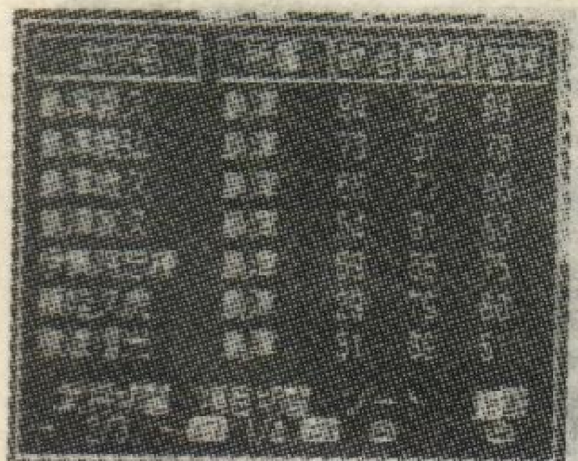
游戏进行中玩者要对各种情报进行收集，根据这些情报以及武将的能力给予重任。在作战前部队的编制要根据地形以及敌兵力布署来决定，在战斗中各兵种的搭配使用是十分重要的。由于作战是回合制，所以即便是初玩者也容易掌握。游戏中各类道具的合理使用对进程会有很大帮助。



游戏中猛将、智将、谋将等一些将令的活跃，会左右战国局势，到底谁能统一天下呢?



特定的历史事件会插入大量的电影画面











最终幻想Ⅶ——完美版



SQUARE公司为玩家献上《太空战士7》的豪华版本。

类型：RPG
媒体：CD－ROM×4
厂商：SQUARE
发售日：10月2日

责编/E·T

追加了诸多新要素的新版本即将面市

《太空战士7》在日本创下了近300多万的销售记录后，公布了9月份美版《FF7》的发售日，而就在同一时间日本史克威尔突然宣布了《FF7——完美版》将在10月2日面市，这个消息的公布使业界又热闹起来，大家纷纷议论这下"完美版"到底何处完美。下面就为大家介绍一下"完美版"中的一些变更点。

首先，在剧情的主线方面没有多大改变，而稍作改动的是一些细微的情节，这些细微的地方的加入都使得这款游戏更加充实。而在遇敌的机率，以及经验值的取得上也做了一些适当的调整。游戏中在追加了迷宫的通路以及宝箱的指示，这是因为大家在进入迷宫进出口以及各种通路的方向比较难掌握。正是基于这一些史克威尔在这方面做了一些改进。登场的敌人也有一些新的追加，这次为大家介绍两位BOSS的敌人一个是在水中遇到的エメラルドウエポン和在沙漠中遇到的ルビーウェポン，这两个BOSS的攻防，都是超强的，而水中的那位更是有时间限制，如不在规定时间地将之击破，你就会因缺氧而饮痕。

由于这次多加了一枚CD，所以在这枚CD中有大量精华的资料设定，玩者可以从第四张CD中看到的《FF7》世界中的所有资料以及一些在开发时未公开的映像。总之是十分丰富的，最后大家可能还有一个疑问在完美版中，女主角阿亚莉丝会复活吗？现在还不知道，不过据本人推测多半是——残念！

新内容大曝光









游戏中的召唤兽以及魔法的所有资料都将详细的表示出来，从画面中可以看出资料将召唤兽的名称、效果以及消费MP值全部公诸于众。

游戏中的重要事件将会以CG照片的形式出现，由于大都是由静止画面出现所以其解析度非常之高，从这一点可看出史克威尔的技术之高。

FF7中的世界地图中的所有地域将全部展现在玩家面前，如遇到特殊事件那么该地区会出现特别的表现形式，这对于我们将有很大帮助。

游戏中所有的道具以及武器装备在资料盘中可以看见它们的形状以及数据及使用效果，大家可以从这里可以知道此游戏中武器及道具的大量资料。

以前版本的记录这里还可以使用



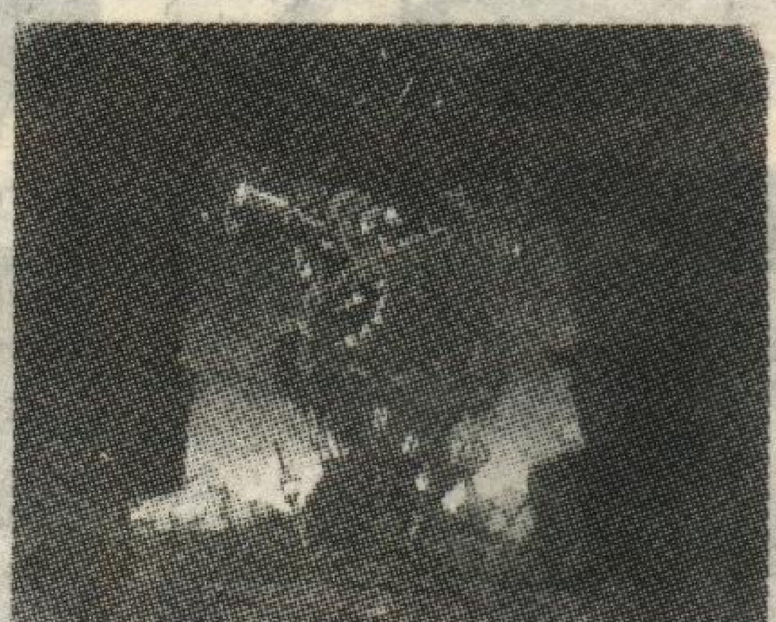
新登场的敌方角色十分强大



迷你GAME可直接玩到



从资料中能得到原创画面



双界儀

双 界 仪



SQUARE公司的又一款新作，游戏形式为动作加冒险。

类型：ACT
媒体：CD－ROM
厂商：SQUARE
发售日：97年冬予定

责编/E·T

带有众多迷题的最新动作游戏隆重登场

史克威尔最新公布的一款3D动作游戏，游戏的名称的本身就是一个谜，到底"双界仪"这三个字表示什么意思呢？由于游戏是在广阔的3D空间内进行，所以玩者可以纵横无尽地进行冒险，而无数的敌人更使得这款游戏在战斗中达到了白热化，游戏全部由POLYGON绘制，所以己方角色有各种多彩的动作，再加上壮大的故事情节以及其独特的世界观都使得此游戏独具魅力。游戏中驱使各类武器以及咒符去击打怪物的那份爽快，真是让人心动不已。

新登场！！

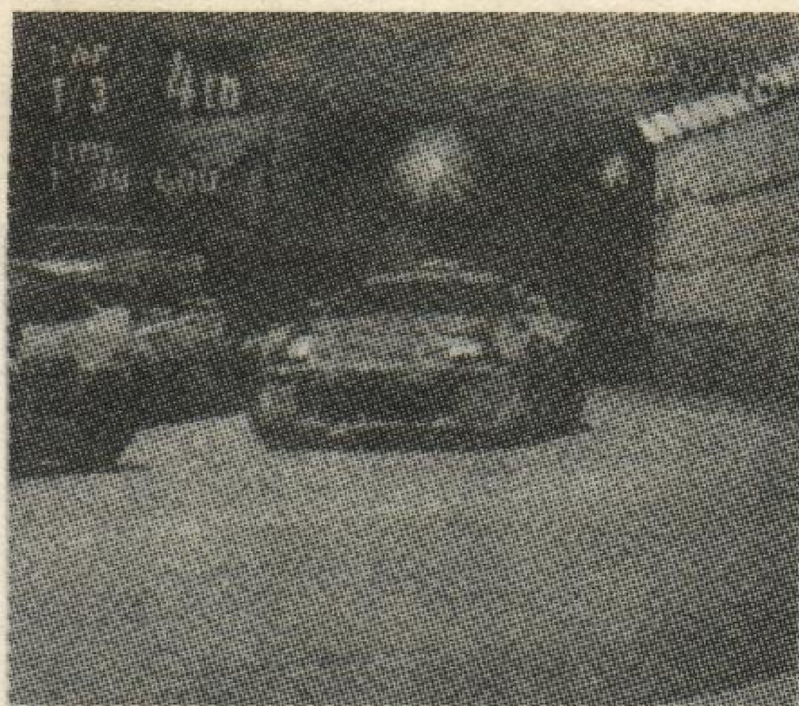
平成9年的12月，日本的富士山开始发生异变，在山顶发生了一场突如其来的大爆发，在闪光中富士山的大部分被切裂。在富士山异变之后不久的日子里，日本各地几乎同时地发生了多起火山喷发事件。之后天空中突然出现了巨大的能量反应，这些能量聚在一起形成了一个直径50公里的巨大火球。这个巨大的火球将日本广大的地域在一瞬间变为焦土在此之后这个巨大的能量场中心的区域全部被烧得面目全飞。巨大的灾害使日本近三分之一的人死于非命，这些灾害更引发了地壳变动，正体不明的怪物也在日本各地出现。在能登居住的一位女高中生也正因为此次的事件而改变了她的命运，巨大的危机正在等待着她。

新的游戏系统十分容易掌握

游戏中登场的角色共有16人之多，其中有一些是可以使用的，而这次人物的登场与游戏中故事的进行有着复杂的联系，游戏在进行中特殊事件的表现以动画为主，在各事件的进行中有时是会加入一些伙伴，扩大自己的队伍。游戏中登场的各位角色主要攻击是手中的武器。但一些特殊角色会有一些咒符以及奥义类型的特殊攻击。由于游戏中角色处在高速移动之中，所以操作指令是十分复杂，而不同指令的组合可以产生不同的效果，也就是说会发动多彩的攻击手段。

游戏十分受注目的是其咒符的使用，而《双界仪》的世界观主要就是咒符的使用，大家想一想在高速移动的情况下，使用不同的咒法会使游戏具有强烈的紧迫感。赶紧出吧！快等不及了！





实感赛车



SCE 首次为玩家奉献的赛车游戏。

类型:RAC
媒体:CD-ROM
厂商:SCE
发售日:11月

责编/E·T

带有众多迷题的最新动作游戏隆重登场

由 SCE 制作的第一款赛车游戏,其中的所有车型都是现实生活中使用的类型,登场的赛车共有 87 种,是一款极具迫力的赛车游戏。其中所有赛车的尺寸,引擎发出的声音得以忠实的再现,游戏中的模式选择分为初心者模式与高级模式,对战画面采用的是上、下分割的方式进行,因此无论你是“初心者”还是“高级者”都将能感受到其乐趣所在。

登场的赛车共 87 种,但其变型则达到了 128 种,加上各种颜色以及部件上不同组合,可使游戏中出现的车型十分之多。这样就使游戏的乐趣增加了。登场车辆的厂商除日本外还有一些欧美厂商,这样你就可以在游戏中体会到世界上各种车辆的不同风格了。













适合初玩者的简单模式

可以选择自己喜欢的车型,以及自己熟悉的赛道,还可以根据赛道的不同选择对自己十分有利的车型。在比赛中,各部敌车会独自思考,这就给你争取第一名提供了有利条件。另外,电影回放模式的引入也使乐趣大增。





适合上级者的高难模式

游戏开始你只有少量的资金,通过不断地比赛来获得更多的酬金,这样就可以对车体,引擎等一些项目进行改造。当然,超级赛车的诞生是需要大量金钱的,所以你只有不断的比赛,不断地取得优异成绩才能使自己的赛车达到顶级水平。









月球大战略



HUDSON 为 PS 制作的又一款新游戏。

类型:SLG
媒体:CD-ROM
厂商:HUDSON
发售日:98 年 1 月

责编/E·T

PC-E 版的战略模拟游戏在 PS 上复活

游戏移植于 89 年登场的 PC-E 版,游戏的情节与 PC-E 版基本相同,但因为前作的发售是在 9 年以前,在这段时间内游戏界发生了重大的变化,所以 9 年前不能实现的技术在今天却能淋漓尽至的在家用机上表现出来。所以这次 PS 版画面使用了当今十分流行的 3D 表现形式,这在 9 年前是不能想象的。

未来人类之间爆发的大战争!

在 21 世纪,地球各国的连合体"约尼昂"在月球设置了月面资源采掘基地,在月球采集的资源送回地球供地球上的人们使用。但是在 2089 年,地球的"盖其"帝国向月球派潜了军队,并且占有了那的所未有的重要设施,以便达到他们为独占月球资源的野心,一些起来反抗的人也被捕获了。帝国军为了达到占领地球的野心,制造了轨道要塞"MOA"并准备发进,当俘虏们听到这一情报后在收容所里组成了一支小型军队,这支军队以破坏"MOA"为目的,向基地"ネクタリス"进发,不过这样小的一支军队能阻止"MOA"的发射吗?







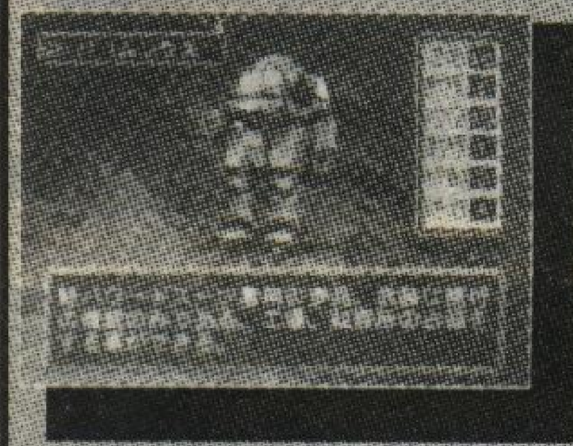


简单的游戏系统使我们能快速掌握

游戏的形式是清版型的 SLG,关数设定与前作相同共 16 面。另外在游戏的编辑模式中追加了多于 40 幅的地图画面,玩者可以在这些地图上任意编制军队。当游戏结束时如满足某种条件还可以在 PC-E 版的地图上进行游戏。游戏在进程上同前作一样作战系统有些象"大战略"其中地形效果的应用会对战斗产生影响,另外对敌人包围体势的形成也在战斗中起重大作用。总之一切都要向对战斗有利的方面发展。



T-79 机动力与攻击力优秀的大型重战车,由于搭载了 120 毫米炮所以威力很大。



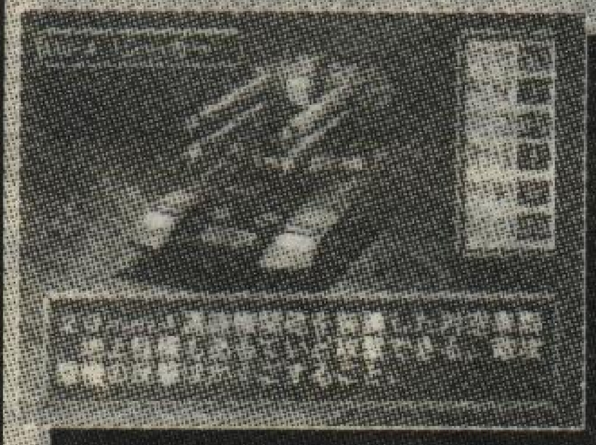
GX-77 轻装步兵,攻击力弱,主要任务是占领敌重要设施。



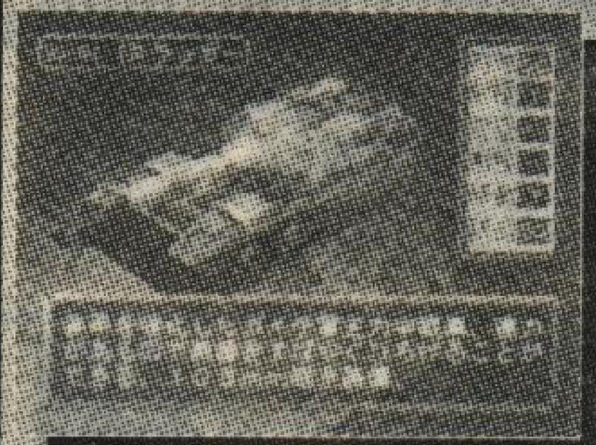
GX-78 GX-77 的改进型,并搭载了对地导弹,攻防比较平衡,但机动力稍弱。



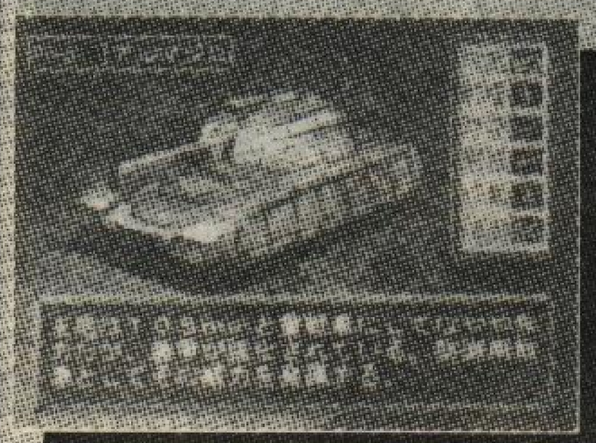
S-61 量产型中型战车,虽比自走炮弱,但机动力较高是前线主力兵种。



MG-4 搭载四连装机炮的对空战车防御力弱,接近战十分不利。



GS-81 帝国军中型主力战车,机动力,防御力较高,在前线可广泛使用,主炮威力同 S-61 相同。



PT-6 防御力极高的重战车,全身都被装甲所包,机动力一般,是牵制形的兵器。



苍空之翼



一款类型奇异、风格独特的模拟游戏

类型:SLG
媒体:CD-ROM×2
厂商:NICRONET
发售日:11月13日

责编/E·T

PC-E版的战略模拟游戏在PS上复活

游戏是前作《GOTHA战役》的续篇。在前作中由于使用了崭新的游戏系统,所以使得游戏形式有了很大变化,当时它以独特的模拟战斗模式受到玩家的认可,基于前作的系统的独特性,其续集《苍空之翼》隆重推出,游戏以广阔的云海为舞台,而在云海中行驶的被称为"船"的东西里游戏中的主要乘具。

在前作"伊斯玛依亚战役"后,被傲灭的海贼团又复活了,随之而来的是新的战乱,而本作的主人公也正是一次偶然的机会里被卷入这场旷日持久的纷争中。只有14岁的主人公好象是被命运捉弄了一样,而这场战争也随之搏发了。游戏中各种事件的发生都以动画的形式来表现,人物的设计也颇具动画风格。在游戏作战中,一种被称为"个人时间制"的新系统其实是二者有机的结合,到底会是怎样的系统呢?只有……



游戏中仍然有我们熟悉的角色



雷卡:本编中憧憬着云海的主人公,14岁独身的他在各地孤独地旅行,十分讨厌军人,性格直率但略带鲁莽在海贼事件中被卷入战争本身具有驾驶员的天赋。



船长:前作的主人公,现今27岁的他为了对抗海贼团,建设了私人警备队,是一位极具正义感的人,在游戏中他与主角之间到底有什么关系呢?



艾瑞奴:是本篇的女主角,今年16岁,在一次突发性事件中被主角雷卡所救,她的身份到底是什么呢?这在游戏进行中会逐渐明了。



克莉休娜:是前作中的女主角,现年31岁,正在驱驶着商船在云海中进行交易,由于经过多年的磨练,大家可以从其穿戴上看出她已经是一个成熟的女性了。



模拟棒球会



以棒球为题材，并以育成为目的的体育模拟游戏。

类型：育成SLG
媒体：CD－ROM
厂商：SEGA
发售日：97年末

责编/E·T

身为球会经理的你将带领球队走向胜利

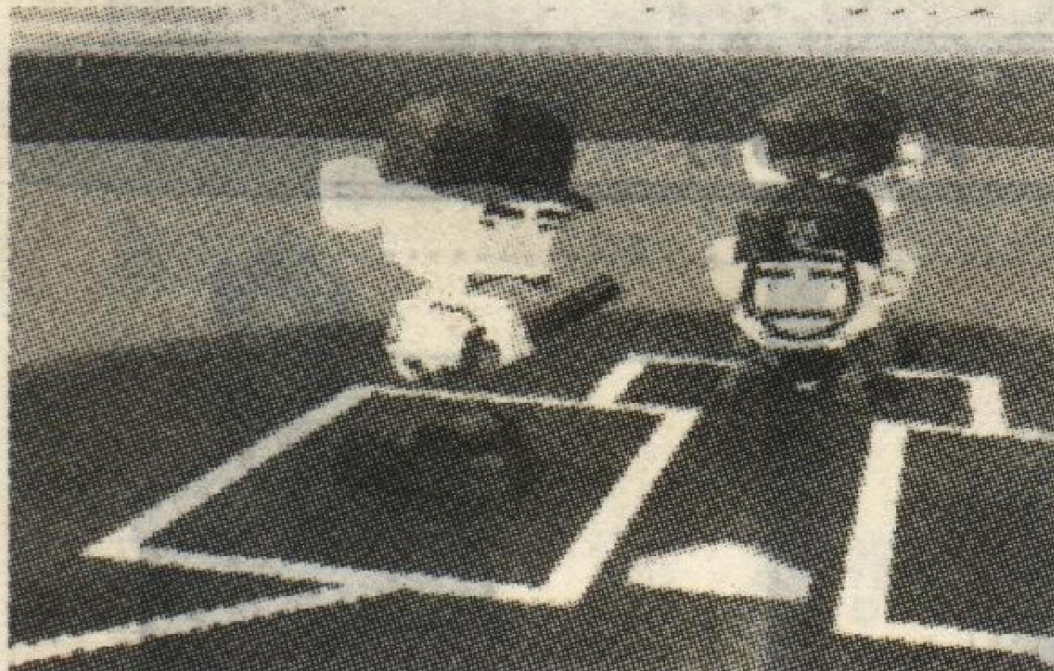
与"模拟足球会"有着相同系统的游戏，由于"模拟足球会"被称为体育育成SLG最高峰的作品，所以棒球迷们迫切地希望推出一款类似的节目，世嘉为了满足棒球FANS的渴望，而制作了这款"模拟棒球会"由于此游戏与"模拟足球会"有着相同的系统，所以即便你不是棒球迷仍然可以十分快乐地玩这个游戏。游戏的监修是在美国棒球联盟中十分有名的"野茂英雄"，由于有这位人物参加，使得此游戏的完成度十分之高。

游戏仍然要担当球队的经理。首先你要在各大都市选择你要领导的一支球队，而这支球队就要在日本的东西两个联盟中选出。其次是队伍的强化，由于选好的球队在初期队员的能力十分低下，所以要在他们之间进行练习比赛使其能力提高，另外练习设施、球场设施的增设对队员的个人能力都有很大帮助。这就要求我们不断地积累资金。最后，获得日本联赛的优胜。当你在胜出全部135场比赛后，你就会带领球队进入联盟总冠军争夺战，制霸日本是你的目的，而当全日本第一经理更是你的目标。

在游戏中的人事方面要选拔能力值较高的选手，而对这些不同能力选手的训练也要有侧重点，对于那些没有什么前图的队员可以随时将其解雇，而你也可以派出一些球探为你网罗人才。在设施方面，无论是练习用还是比赛用都要逐步追加，如练习设施，医疗设施的增设会对队员的练习起到积极作用。而比赛场馆中一些辅助设设施的增设会对你带来很大的资金收益，所以要两者同时进行。

游戏中一反"模拟足球会"的人物造形，用了2头身的SD造形，虽然是这样但选手的表情还是可以看得一清二楚，而经理的秘书竟也是2头身，这……（笑）。

游戏中角色的造型十分可爱





















LAYER SECTION Ⅱ



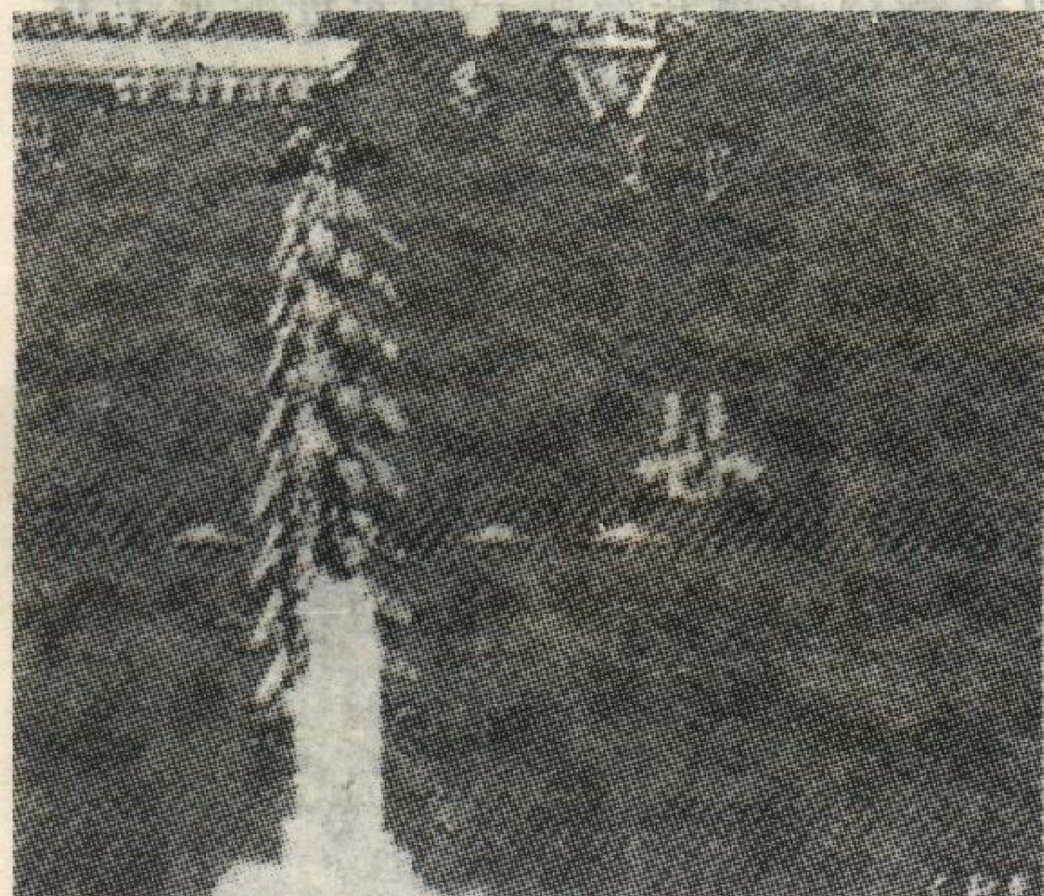
加入了诸多原创要素的经典射击游戏在土星上登场。

类型:SHT
媒体:CD-ROM
厂商:TAITO
发售日:10月30日

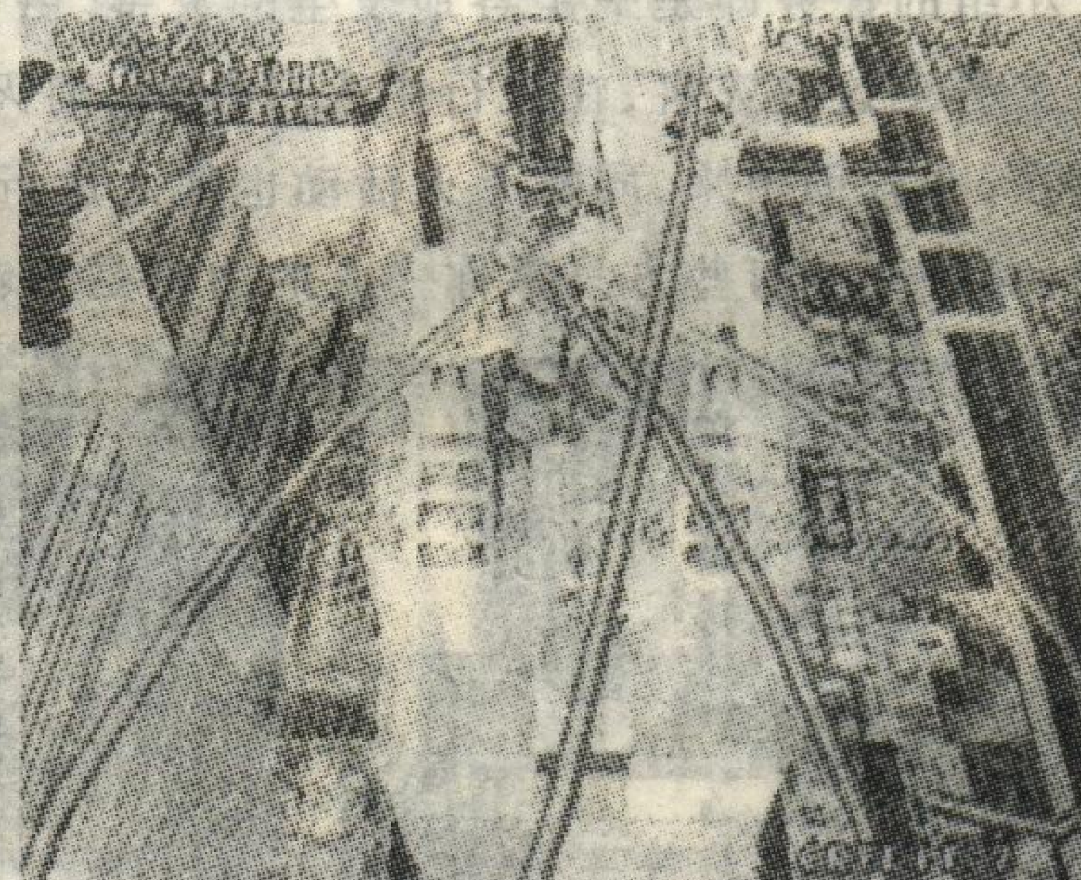
责编/E·T

极具魅力的纵版射击游戏

游戏是街机《RAY STORM》移植版,玩过PS版的人可以领略到此游戏的魅力所在,这次SS版增加了三个新的要素,此游戏的特征是用锁定光束来对敌人进行攻击,目的是为保卫地球而战,战机是地球联合军最新开发的R-GRAY战机。首先在SS版中加入了PS版没有的"R-GRAY 0"战机,由于这次可选的机体增加了,因此游戏的乐趣也随之提高了。新机体的锁定率十分高,因此可以对大量的敌人进行锁定攻击,这就可以得到大量的分数,但是其全体攻击就比较弱,紧急回避也没有,总之是上级者才能熟练使用的类型。其次,是随处可见的CG动画。在开始,结束以及一些关与关之间的地方插入了一些动画可供观赏,虽然土星的CG表现能力比PS差,但制作人员的雄心让人感动。最后,新模式追加,在竞赛模式中你要在一关里尽可能多的得高分这样你的分数会被纪录下来以便你下次超过。

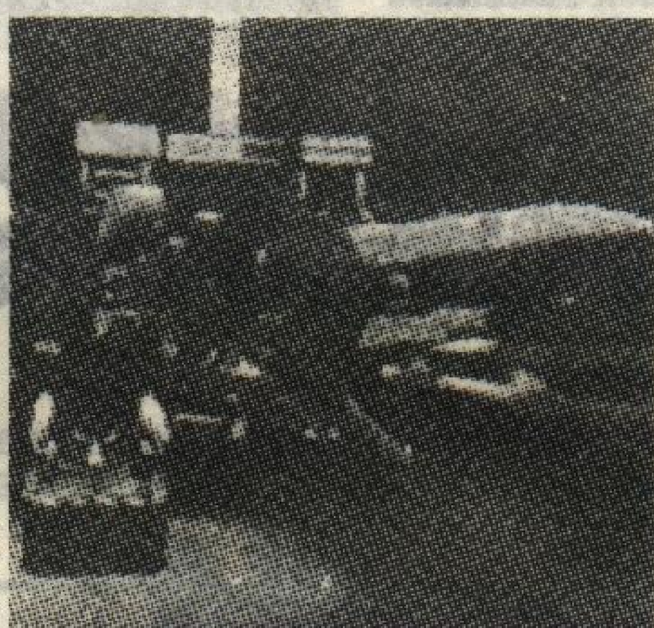


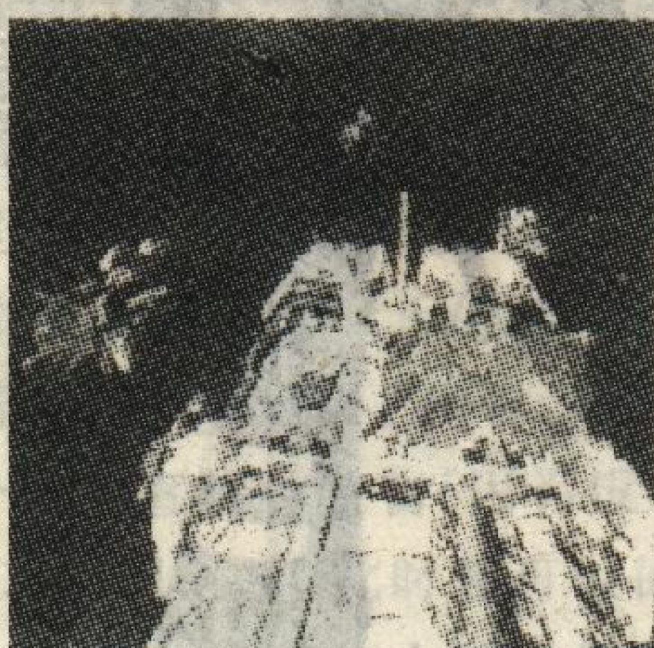




STAGE 1

阿鲁维昂连合特别区:以赛希利亚连合军占领的地球街市为舞台,由于到处都是高层建设,所以敌人基本是在远处出现而且也不是很强。BOSS是巨大的移动要塞。





STAGE 3

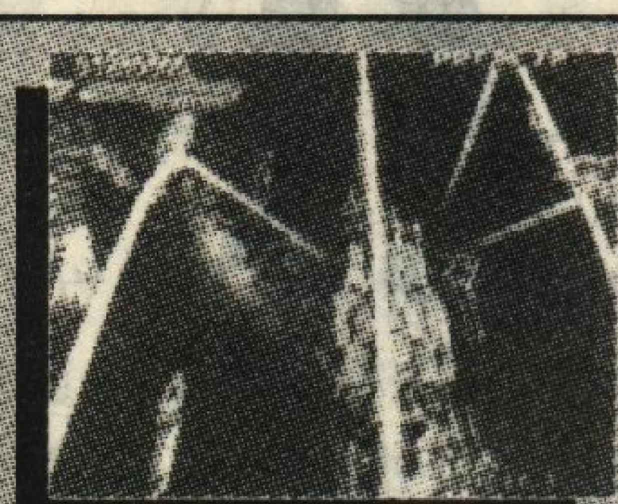
帕鲁米拉溪谷:这里是地球的最后战场,敌人除战斗机外,还会有发射导弹的水中移动装置,穿过溪流山瀑布你将要面对的BOSS是巨型战斗机器人。



STAGE 2

旧卡鲁亚市:在被水淹没的都市中进行,除了有空中敌人外,而且还有发射导弹的潜水艇,后半程会有设在空港的炮台出现,BOSS是巨大的战斗机。





STAGE 4

第3舰队:飞出地球大气层的第一战,对手是赛希利亚的宇宙第3舰队,由于是以敌人整个舰队为对手,所以战斗是非常激烈的。躲过敌人攻击后,将要面对的敌人旗舰是此关的BOSS。



BURNING RANGERS



在未来时代世界各地的灾害中俘素解险。

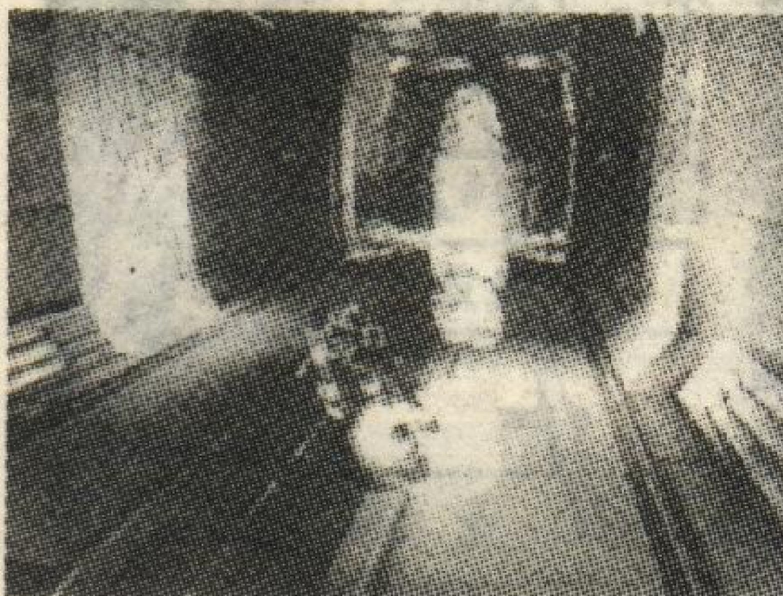
类型:ACT
媒体:CD-ROM
厂商:SEGA
发售日:97年冬予定

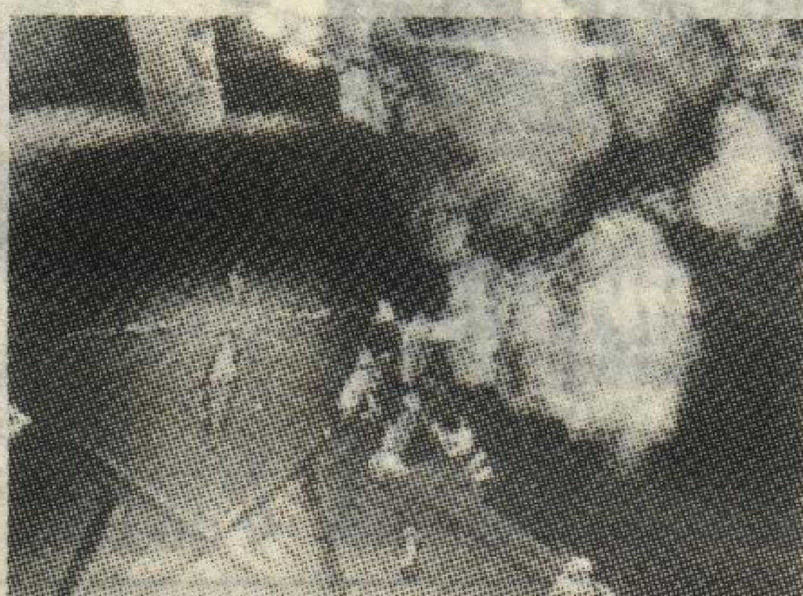
责编/E·T

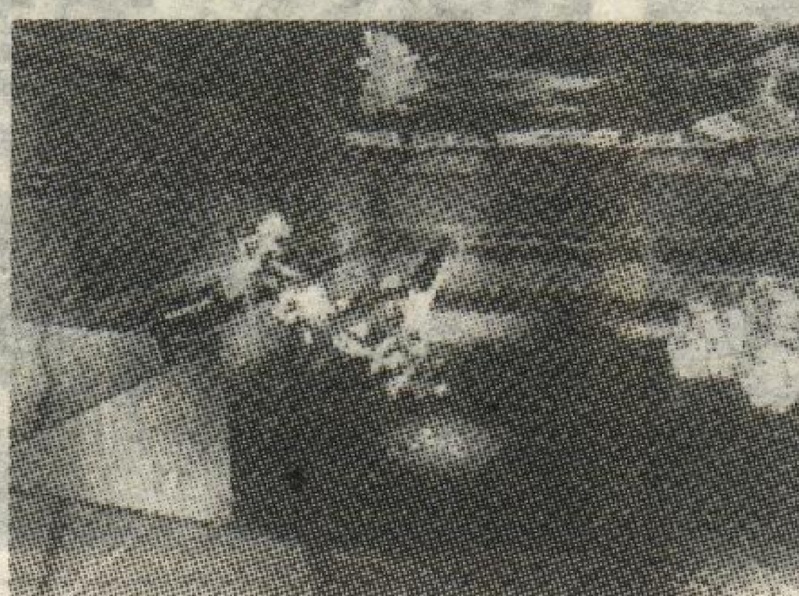
在火焰中守护人们的梦想!

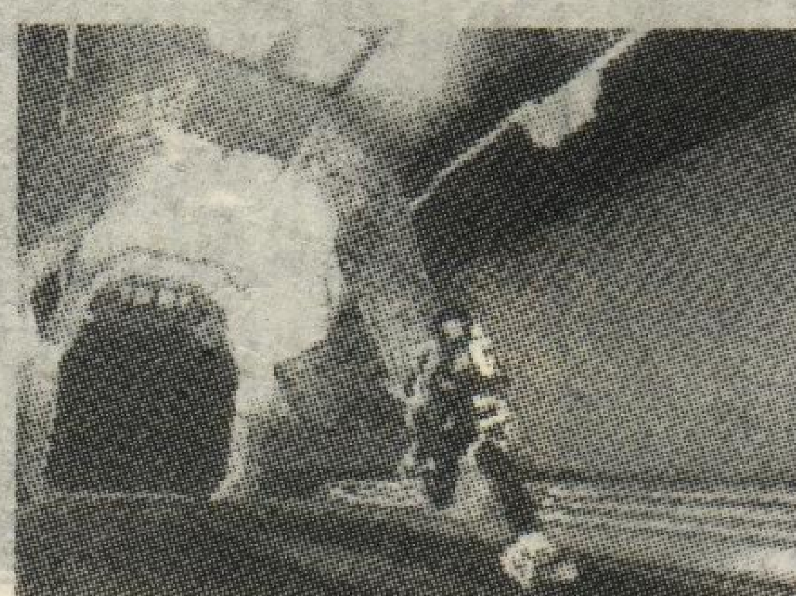
游戏由世嘉著名的索尼克小组制作,此小组制作的游戏如"SONIC"系列以及《NIGHTS》都是十分受欢迎的佳作,这次索尼克小组公布的这款动作游戏,以华丽的画面、优良的操作感使得业界人士钦佩不已。看来世嘉公司内部各小组之间在进行技术竞争,而这种较量的结果必定会使大量的优秀作品问世,届时得益的是我们这些玩者。

游戏的舞台设定在未来时代,在当时由于科技空前地发达,各种新型的设施不断地在各种公共场合得以运用,这些先进的设备给生活在未来的人们带来了巨大的方便,使人们在生活方面有了质的飞跃,但同时这些设施的运做也带来了一些后疑症。游戏正是在此基础上展开的,由于世界各地不断发生灾害(尤其是火灾),所以联合国把一些出色的人物组织在一起成立了灾害救助小组,这个小组的任务即是平定各地发生的灾害。由于游戏中灾害主要以火灾形式出现,所以玩者就要操纵主角并使用一些先进的灭火器具来平定这些灾害,在进行中人员救助,消灭活动,原因调查都由你来完成。尤其是在人员救助时一定要从声音上准确地找出人员所在,并救助出来,同时灭火活动也随之进行。由于有些火事是人为造成的,所以火灾原因调查的成功与否是抓罪犯的关键所在。当然,在游戏中有些方只靠你一人的力量是不够的,还要一些朋友的帮助才能顺利地完成救助任务。









烈火少年将拯救困在火焰中的人们



休·阿玛巴尼

现年21岁的他曾经在10岁时帮助过救火小组,是个凭直感行动的家伙。



迪丽丝

今年19岁,在一场灾害中又亲亡故,在社会福利院中长大,因为有博爱的精神而加入救火小组。



利特

今年22岁,外表看上去即酷又强大,是个靠冷静的判断力取胜的人。



克莉丝·巴顿

今的24岁,虽然不直接参加救助活动,但是个十分可靠的助手。



罗德曼

今年35岁,生长在非洲大陆,对有生命的物体有着极高的爱心,但却是个顽固的家伙。

レット　アセルス　リュート　エミリア　クーン

SaGa Frontier

サガフロンティア

PS　SQUARE
RPG　6800日元
CD-ROM

T260G　ブルー

七位主角爆机大公开

上期为大家介绍了"SAGA FRONTIER"每位主角的主要流程，但由于此游戏每个主角所发生的事件以及其地点都各不相同，所以大家在攻略上可能会有些困难，这也正是"SAGA"系列的魅力所在。其实每位主角除有关的特殊事件外，在其他时间里是相当自由的，你可以在这段时间内收集仲间以及强化自己的能力及装备，正因为此游戏的自由度相当高，所以每位主角的详细流程就不做介绍了，留给玩家自己去发掘。而这回主要跟大家交待的是各主角后盘所出现的主要事件以及七大BOSS的攻略要点，希望大家能喜欢。(文章中各主角的出现顺序不分先后)

ASELLUS アヤルス

绿色眼珠是妖魔的象征，但同时又有着人类的血统

当アヤルス消灭了三位骑士，并且在打败金狮子姬的情况下，可能会随时被强制进入暗之迷宫，在迷宫中可找到一位同伴，但如果不想让其加入的话，最好不用去理会它。由于迷宫比较复杂，所以请大家耐心地寻找出口，经过一番苦寻，终于找到了出口，但就在离开暗之迷宫时，你队伍中所有的同伴便会无故的消失了，而新加入的两个人间直就是废物(因为没有用过这两个人)。不过大家不用担心，因为你失去的那些同伴可以到ドゥヴアン找回。由于此时便可以回到アセルス的出发地ファシナトウールへ，所以要想练级的玩家要趁现在了，如果队伍中有人同时拥有三种术力的资质，便可在ドウヴァン经过零姬的指引分别来到"时间妖魔的领域"及"麒麟之空间"，正确地回答时之君及麒麟的提问可让二人加入，但要注意时之君仲间条件是手持道具——砂之器才行，而且如来不及时让二者加入的话，以后便再也不能使它们成为仲间，仲间与否全凭诸位喜好，完成此事件后时术及空术也可随之可得。

当一切准备就绪好便可在オウミ找到一个人，回答问题后可让アセルス重回助地，先去白蔷薇之部屋见到她的幻影，再从王宫通路找到原先不能打败的巨人并且战胜它，之后有两个选择，一是回头进入先前进入不到的门内，二是，一直走到王宫处，战胜影骑士，金狮子姬等一群人后，找到オルロワージェト战胜后即是本篇的结局画面。

——**在一个小小的村落中这里流传着アセルス事迹，原来アセルス与所有的妖魔都居住在这个小村中，过着自由及无忧无虑的生活。**

LUTE リエート



弹着奔放的乡村音乐在世界各地旅行

当リエート一切准备就续后，リエート一行人可以由オウミ乘船去ネルリン，在途中可以令ハミルトン仲间，这时只要再找船长对话就可潜人位于ワカツ的モンド秘密基地，在途中要同敌人战斗一番，在战斗中有一奇怪的舰船突然脱离了战场，于是便跟踪来到敌人基地，在基地内当行至巨大升降机前时只要调查右面的操作板便可行至下一层，而在接下来的两层中一定要取得特殊的金属物质。到了最底层打败看守的巨人可得到黑曜石之剑，最后在房内发现了モンド，他驾驶着超强机器人，注意它的5段变身以及最强攻击，这里先使用リエート的魔法“サイコアームー”不然敌人有一招打以对我方队员造成近1000点HP的伤害，打败它后便是本篇的结局。

——结束后リエート虽被邀请出席トリエライ特别会议，可是他却因为没有兴趣而跑掉了。

BLUE ブルー



身为魔导士的他与兄弟间的战斗真是其宿命吗?

当玩者无论是学取空术或是时术，只要在取得其资质后离开迷宫，便会强制发生ブルー与ルージェ对决，无论战胜与否都可以得到全部法术的资质，注意如失败ブルー将死去，而ルージェ将代替他。当击败ルージェ后会出现制作人员表，稍等片刻游戏还会继续进行。这时返回マジッックキングダフ，发现已是一片废墟，在左上角的秘密通道可来到地下。在此要取得三女神之腕轮，再回到女神像处由女神引导来到地狱。在此要注意由于进入地狱就无法回头了，所以要练级或是买道具的玩者就要趁现在了。来到地狱后，如你的能力够强就尽可能避免出路上的杂兵作战(不然会浪费时间)，最后在地狱尽头找到了本篇的最终BOSS——地狱之君主，它的实力十分强大而且会不断变换形态。在作战中注意它的全体攻击——七支刀，其实如能灵活运用ブルー的法术战胜它并不困难，这里无论你的主角是ブルー还是ルージェ最后的结局却是THE END。

——当打败BOSS后画面瞬间变为灰色并出现THE END的字样，难道结局给我们的暗示是……??

COON クーン



为了使故乡恢复生机到世界各地收集能量指轮

当クーン收集完8枚指轮后，クーン与同伴一起前往最后一枚指轮的所在地“フスペルニブル”，这里的指轮之君对你能收集齐8枚指轮十分惊讶，他说:“若你能通过8个试练，就可得一最后一枚指轮。”在这里只有集齐8枚钥匙便可进入8个房间，房间内的迷题由玩者自行破解这里就不再细说了。当通过8个试练后要接受指轮之君的抗战，取胜的方法是不断地出现多人连携技，但不能重复。达成目的后回到クーン的故乡，要面对被欲望之指轮控制的メイレン，战斗中留意她周围9枚指轮的力量，这里最后别将它们全部消灭，因为如果这样最终BOSS会使出一招超强的攻击，因此最佳方法是留一个不杀，以防止这招的出现，战胜后便是本篇的结局。

——当クーン胜利后它决定为避免再发生此类事情而将全部的指轮分散的放在了不同的地方。

RED レツド

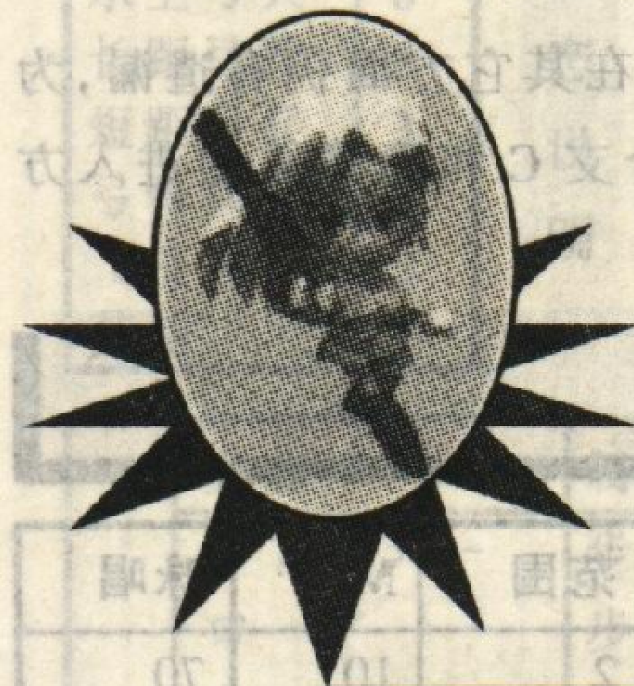


为报父仇与黑十字军团及其四天王血战到底

当レツド击败了黑十字集团的四天王后，船长会问你是否要进攻黑十字本部。如选择是那么在今后的战斗中你就不能再购制道具了。在黑十字飞空艇中你虽然穿了敌人制服，但还是被此处的BOSS认出，注意这里要躲避BOSS的追击直到飞船降落，其实躲避他的追击并不困难，但要在躲避他的同时把船内的宝箱取到就有难度了。但是其中的“月下美人”一定要得到，这柄攻击力69的刀会战斗起很大作用。在飞船中击败BOSS后，来到黑十字基地，这里注意尽量避免与敌人的杂兵进行战斗，主要目的是节省技与术消耗，当与敌人的四天王再进行一次作战后敌人真正的最终首脑出现(与四天王要连续作战请大家注意技与术的节省使用)，其名字为“真之首领”，由于其HP非常高，所以一定要用最强的连携技进行攻击，而且在必要时要进行体力回复，这两点做到了战胜他应该不是很困难，战胜后便是本篇的结局。

——当レツド瓦解了黑十字组织后回到父亲的坟前作祈祷，最后他加入了正义英雄的行列四处锄强扶弱。

EMILIA エミリア

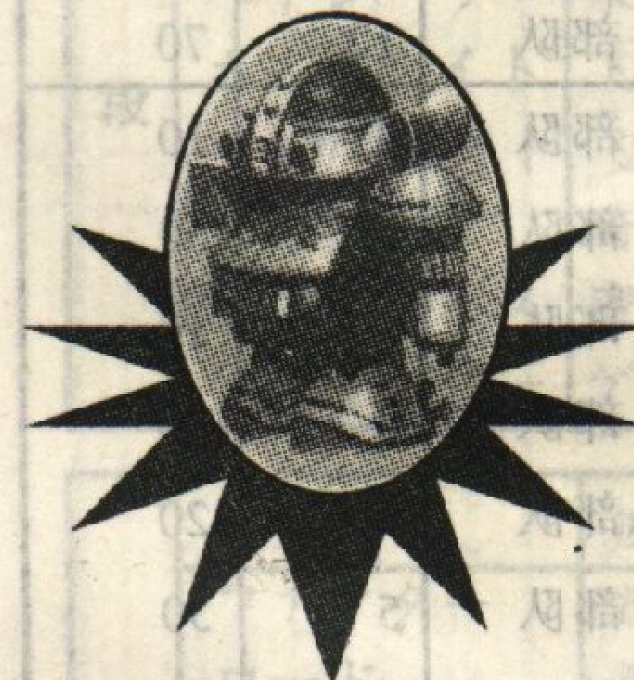


为给死去的恋人复仇而不断战斗的美女

由于本篇的故事进行几乎机械性的所以比较容易，当完成敌トリエライ基地的任务后，众人来到ルミナス，在此地エミリア要准备接受阴术资质，这里由于必须进入暗之领域。所以队伍中持有阳术或是其资质的同伴是无法进入的，请大家注意。当エミリア进入暗之领域后，发现自己的影子被慑走，所以就一路寻找自己的影子，终于在迷宫尽间找到那个影子，和它接触会发生战斗，敌人全部是自己队伍中角色的影子，战胜后可得到阴术资质。今后勤加练习便可得到各种上级阴术。从ルミナス回到クーロン后再向トリェライ基地进发，在基地中同样要尽量避免无谓的战斗，再经过一系列的事件后，敌方的最终BOSS即会登场，它的实力非常高强，由其是绝招天罚更是强得可怕，经艰苦才将之击倒，胜利后便是本篇的结局。

离开教堂后エミリア在外面遇到前来的ジョーカー，要求与他共同拥有"邪恶"的力量，这时エミリア举起了枪……

T260 T260



寻求失去记忆的战斗机械

在进入到T260更换身体的情节时，大家会来到一间教堂内，这里有一个七色板以及一扇门，通过方法是不重复地踏过地板来到门前，其中只要按红橙紫灰黄蓝绿就可通过。随之会来到一个象九宫格的地方，这里只要把九宫格全部转变成相同的颜色即可，有经验的玩家对此应该不会感到困难，最后中枢电脑向T260提供了一副装置，T260有了这套装置后其能力量提高很多。此情节完成后回到マンハツクン，由此处可乘船前往RB3，由于这里有许多迷路，所以大家在行走时应该多注意墙壁上有无机关，当进入最后的通道时只要将敌人全灭就会和机械神对决，战胜后T260可得到新的攻击招数，几经寻找终于在沙漠下方的一处找到入口，进入后即将面对本篇的最终BOSS，它的攻击十分多元化，并且当受到一定程度的伤害时，会使出超强的全部攻击，击败它后，便是本篇的结局。

战胜后，T260G作出了一个重大决定他将那个超强的身体交给了另外一个人，然后回到机械之町与好朋友一同生活。

游 戏 中 的 一 些 隐 藏 事 件

隐藏仲间加入

1. 零姬仲间：首先你的主角必须是アセルス，在游戏初期阶段当アセルス取得白蔷薇成为同伴但并没有离开ファシナトウール时，先到零姬的房间拜访她，然后让剧情发展至解决暗之迷宫事件白蔷薇等人离队后，这时你就可以在ドウヴァン神社左边跟巫女谈话，当得知她即是零姬就会让她成为同伴，零姬本身的法术能力十分高强而她是游戏中唯一懂得幻术的人，所以她的加入必定会使以后的战斗更加顺利。

2. 朱雀仲间：首先要到ドゥヴアン引发秘术事件，接着便到IRPO接受ヒューズ的委托，这样你就会来到ムスパルコブル山，在这里你只要将山上妖精模样的女性敌人击倒，接着来到有三支野猪模样的敌人乱跑的雪地处，当在雪地南面发现一个雪人便算成功了。如没有，你只要离开这一区域再把那些女性妖精打败，反复多试几回必定成功。当把雪巨人打倒后，就可以令洞窟内原本被冰封的朱雀成为同伴。

传说中剑神的强力武器

当取得ゲン为仲间后，带着他去ワカツ。在这里有两个地方十分重要，一个是可以得到"剑のカード"的"剑圣の间"，而另一个就是"剑神の间"，在这里ゲン会对着剑神之像讲一些莫名其妙的话，最后他会告诉你说"我的力量还不够强……"，其实你只要把ゲン的HP修练至超过600、WP超过70，而ゲン的剑技则要多于10招，只要达到这个要求，你就会在"剑神の间"处得到攻击力55的"流星刀"。大家在休练ゲン时要注意，让他的剑术与体术相结合的使用，体术会增加他的腕力及体力，而剑术则会使他的技力(WP)和体力不断上升。

惊异的隐藏"结局"

说是隐藏结局其实只是一种隐藏模式。其方法是令7位主角全部完成游戏便会出现，这里值得注意的是，玩者必须让7位主角使用同一个"システムデータ"(可在记忆卡中查出)，也就是说当你令一个主角穿版后电脑会问你要不要更换系统文件，这时你只要选最后一项即可，但如更改系统隐藏模式便不会出现了。在这个隐藏模式中有一些开发人员提供的特别信息，此外音乐测试，战斗画面欣赏，还有一些未使用在游戏中的资料等等会让你体会到新的乐趣。怎么样？有兴趣试一试吗？

梦幻模拟战Ⅳ补充攻略

机种:SS　厂商:美塞亚　类型:SLG　媒体:CD－ROM

由于在本杂志社推出的《最新攻略与指南》中梦幻模拟战Ⅳ的攻略只有分支A和B以及进入的方法，在其它方面仍有遗漏，为了让玩家更好的分享这一经典的模拟游戏，所以在此推出补充攻略，其中包括各种状态表、魔法表以及分支C和隐藏关的进入方法，其中有的部分请参照《最新攻略与指南》中的完整攻略。

魔法及其详细解说

	魔法名称	属性	射程	范围	MP	咏唱
攻击魔法	ファイアー	炎	12	单体	1	20
	ファイアーボール	炎	10	2	8	37
	フリーズ	冷	8	部队	4	20
	ブリザード	冷	4	4	8	37
	サンダー	雷	8	部队	5	20
	コンダーストーム	雷	6	4	9	37
	ウインドカッター	风	14	单体	2	20
	トルネード	风	10	4	11	42
	アースクエイク	地	0	7	18	70
	メテオ	物	15	3	16	75
	ホーリーブレイズ	圣	2	4	5	40
	ターンアンデッド	圣	0	9	8	15
	HPドレイン	精	9	单体	4	30
	MPドレイン	精	9	单体	1	45
	ブラスト	物	3	单体	12	60

	魔法名称	属性	射程	范围	MP	咏唱
攻击辅助	スリープ	精	6	2	10	70
	コンフューズ	精	6	部队	3	25
	ゾーン	精	7	部队	8	50
	ミュート	精	6	4	4	35
	デクライン	精	5	部队	8	40
	スロー	精	5	部队	12	70
防御魔法	プロテクション1	－	6	部队	3	10
	2プロテクション	－	6	部队	6	30
	アタック1	－	6	部队	2	10
	アタック2	－	6	部队	6	30
	クイック	－	5	部队	5	20
	レジスト	－	7	部队	5	30
	テレポート	－	20	部队	8	50
	アゲイン	－	5	※	6	15
回复魔法	ヒール1	－	8	3	2	10
	ヒール2	－	8	3	6	40
	フォースヒール1	－	13	部队	4	15
	フォースヒール2	－	13	部队	8	46
	キュア	－	7	10	4	20

补充

射程：基本射程的数值，实际射程会应角色的职业、知力、道具而改变。

咏唱：魔法咏唱所需的时间，实际咏唱的时间会应角色的职业、知力、LV而缩短。

※范围是指挥官4人或佣兵1部队或召唤魔兽1人。

AT/DF 相性资料表

表中的分子代表攻击方在攻击时的额外AT值，而分母则是代表额外的DF值。举例来说：

骑兵和步兵发生战斗时，骑兵会获得AT＋3、DF＋5的攻守增减，而对于步兵却没有额外的攻守增减，因此战斗会对步兵十分不利。

攻击力 ＼ 对手	步兵	上陆	骑兵	不死骑兵	枪兵	僧侣	神官战士	对魔僧侣	飞兵	弓飞兵	对空	不死	不死他种	魔族	ゲル
步兵	0/0	0/0	0/0	0/0	8/2	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
上陆兵	0/0	0/0	0/0	0/0	8/2	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
骑兵	3/5	3/5	0/0	0/0	0/0	3/5	3/5	3/5	0/0	0/0	0/0	3/5	0/0	0/0	0/0
不死骑兵	3/5	3/5	0/0	0/0	0/0	3/5	3/5	3/5	0/0	0/0	0/0	3/5	0/0	0/0	0/0
枪兵	0/0	0/0	6/4	6/4	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
僧侣	0/0	0/0	0/0	4/7	4/2	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	6/9	6/9	6/6	8/6
神官战士	0/0	0/0	0/0	2/4	6/2	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	4/6	4/6	4/3	5/2
对魔僧侣	0/0	0/0	0/0	10/12	3/2	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	12/18	12/18	13/15	22/14
对空飞兵	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	9/9	9/9	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
不死	0/0	0/0	0/0	0/0	8/2	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
间接攻击	0/0	0/0	2/0	2/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0

职业及其相应能力介绍

射程距离	
机械弓兵	10
水上弓兵	8
长距弓兵	8
短距弓兵	3
弓骑兵	3
飞弓兵	3
其他	1

状态说明

强……AT上升值
守……DF上升值
知……知力上升值
范……指挥范围
A+……攻击力修正上升值
D+……防御力修正上升值
M+……魔法耐性修正上升值
MP……MP上升值
MV……移动值
判……判断力
兵……雇佣兵种最大数的增减
ME……经验值 METER(1MEETER＝8点经验值)
炎……火属性魔法的耐性
冷……冷属性魔法的耐性
地……地属性魔法的耐性
风……风属性魔法的耐性
雷……雷属性魔法的耐性
圣……圣属性魔法的耐性
精……精神属性魔法的耐性
物……物理属性魔法的耐性
属性……职业的种类

	职业	属性	强	守	知	范	A+	D+	M+	MP	MV	判	兵	ME	炎	冷	地	风	雷	圣	精	物
最初阶段	ファイター	步兵	3	2	3	3	2	3	1	1	7	50	+1	2	55	55	55	55	55	55	55	55
	ロード	步兵	2	3	3	3	2	3	1	1	7	25	+1	2	50	50	50	50	50	50	50	50
	ウエアキヤット	步兵	3	3	2	3	3	2	1	0	8	51	+1	2	45	45	45	45	45	45	45	45
	バンデイッド	盗贼	3	1	3	2	2	2	1	0	4	71	0	2	30	30	30	30	30	30	30	30
	ヒーラー	神官	3	2	5	3	1	3	3	4	5	64	0	2	70	70	70	70	70	－1	70	70
	ダークヒーラー	神官	3	2	5	3	2	3	3	4	5	64	0	2	72	72	72	72	72	55	72	72
	ウオーロック	魔术	2	3	7	2	3	1	2	5	5	65	0	1	65	65	65	65	65	65	75	65
	バイレーツ	水兵	3	2	3	3	4	2	1	1	8	50	+1	2	45	45	45	45	45	45	45	45
	ホークナイト	飞兵	3	1	3	3	3	2	1	1	9	46	+1	2	45	45	－	30	45	45	45	45
	ベガサスナイト	飞兵	3	1	4	3	3	2	2	2	10	47	+1	2	55	55	－	35	55	55	55	55
	ナイト	骑兵	3	2	3	3	3	2	1	1	12	40	+1	2	50	50	50	50	50	50	50	50
	インキユバス	魔族	2	2	4	3	2	2	1	4	6	55	+1	2	75	75	－	75	75	40	95	75
	ゲルギヤザー	ゲル	2	4	2	2	2	3	0	0	6	40	+1	2	25	40	45	45	45	45	－	45

	职业	魔法	特技	佣兵
最初阶段	ファイター	没有	没有	ソルシヤー
	ロード	没有	没有	ソルシヤー
	ウエアキヤット	没有	没有	ゴブリン
	バンデイッド	没有	没有	ベガー、バーバリアン
	ヒーラー	ヒール1、キユア、プロテション1	没有	モンク
	ダークヒーラー	ヒール1、キユア、プロテション1	没有	ダークモンク
	ウオーロック	ファイアー、ウインドカッター、アタック1	没有	ソルジヤー
	バイレーツ	没有	没有	リザードマン
	ホークナイト	没有	没有	フエアリー
	ベガサスナイト	没有	没有	フエアリー
	ナイト	没有	没有	トルーバー
	インキユバス	コンフユーズ、キユア	マヒ攻击1	リリム
	ゲルギヤザー	没有	没有	ゲル



	职业	属性	强	守	知	范	A+	D+	M+	MP	MV	判	兵	ME	炎	冷	地	风	雷	圣	精	物
第一阶段	グラデイエーター	步兵	5	4	4	3	4	4	2	2	7	51	+1	4	65	65	65	65	65	65	65	65
	ワーベア	步兵	6	4	2	3	5	4	1	0	8	52	+1	4	55	55	55	55	55	55	55	55
	シーク	盗贼	5	3	5	3	4	3	2	0	4	71	0	3	50	50	50	50	50	50	50	50
	ストーンゴーレム	枪兵	4	6	2	3	3	5	2	0	6	50	+1	4	75	75	75	75	75	75	－	75
	クレリック	僧侣	3	3	9	2	2	4	4	8	5	64	0	4	75	75	75	75	75	－5	75	75
	エキユイユ	神官	3	4	8	3	3	4	5	7	5	65	+1	3	77	77	77	77	77	－10	77	77
	ダークエキユイユ	神官	4	4	8	3	3	4	5	7	5	65	+1	3	79	79	79	79	79	60	79	79
	シャーマン	召唤	4	2	11	2	3	3	3	12	5	64	+1	3	70	70	70	70	70	70	80	70
	ネクロマンサー	召唤	4	2	11	2	4	2	3	12	5	64	+1	3	67	67	67	67	67	60	77	67
	ソーサラー	魔术	5	2	10	3	4	3	3	11	5	65	+1	3	72	72	72	72	72	72	82	72
	アルラウネ	魔术	4	3	9	3	4	3	3	12	5	66	+1	3	50	72	72	72	72	72	82	72
	キヤプテン	水兵	6	3	4	3	5	3	2	2	8	51	+1	4	50	50	50	50	50	50	50	50
	スキユラ	水兵	6	4	3	3	6	3	2	1	9	52	+1	3	45	45	45	45	45	45	45	45
	ホークロード	飞兵	6	2	4	3	5	3	2	3	9	47	+1	4	50	50	－	35	50	50	50	50
	ベガサスロード	飞兵	5	3	7	3	4	4	3	5	10	48	+1	4	60	60	－	40	60	60	60	60
	シルバーナイト	骑兵	6	4	4	3	6	2	2	2	12	41	+1	4	55	55	55	55	55	55	55	55
	サキユバス	魔族	5	3	8	3	4	3	3	6	6	56	0	4	80	80	－	80	80	45	－1	80
	ラルヴア	灵	6	1	9	3	5	2	3	10	5	62	0	4	60	75	－	75	75	45	－1	75

第一阶段

职业	魔法	特技	佣兵
グラデイエーター	没有	没有	ソルジヤー、インフアントリー、バイク
ワーベア	没有	没有	ゴブリン、ウルフマン
シーク	没有	フリテイカル	ベガー、ローグ、バーバリアン、スリンガー
ストーンゴーレム	没有	解毒能力	バベット
クレリック	キュアムオースヒール1、召唤1	没有	モンク
エキュイユ	ターンアンデッド、キュア、フオースヒール1、レジスト、プロテクション1	没有	モンク、クルセイダー、スリンガー
ダークエキュイユ	ターンアンデッド、キュア、フオースヒール1、レジスト、プロテクション1	没有	ダークモンク、狂信者、スリンガー
シャーマン	サンデー、ミュート、召唤4	没有	ソルジヤー、スリンガー
ネクロマンサー	ファイアーボーカ、サンダー、ミュート、デクライン、アタック1	没有	ソルジヤー、ダークエルフ
ソーサラー	ブリザード、サンダー、ミュート、コンフユーズ、アタック1	没有	アーチヤー
アルラウネ	没有	没有	ダークエルフ
キャプテン	没有	没有	リザードマン、マーマン、アーチヤー
スキュラ	没有	没有	ダークリザード、アーケロン
ホークロード	没有	没有	フエアリー、ヒボブリフ、ハーブローク
ペガサスロード	没有	没有	フエアリー、スカイアーチヤー
シルバーナイト	没有	没有	トルーバー、ランサー、ソルジヤー
サキュバス	フリース、コンフユーズ、ヒール1キユア	毒攻击1	リリム、狂信者、バット
ラルヴァ	フリーズ、ミュート、アタック1、キュア	マヒ攻击1	フアントム、スペクター

第二阶段

职业	属性	强	守	知	范	A+	D+	M+	MP	MV	判	兵	ME	炎	冷	地	风	雷	圣	精	物
バトルマスター	步兵	6	5	5	4	3	2	3	3	7	52	+1	5	75	75	75	75	75	75	75	75
ジエネラル	步兵	5	6	5	4	2	3	4	6	6	52	0	5	75	75	75	75	75	75	75	75
ミノタウロス	步兵	8	4	3	4	4	2	1	0	6	53	+1	5	65	65	65	65	65	65	65	65
アサシン	盗贼	7	3	6	3	3	2	2	2	4	72	0	4	65	65	65	65	65	65	65	65
アイアンゴーレム	枪兵	5	7	3	4	2	4	2	0	6	51	+1	5	90	90	90	90	90	90	–	90
ブリースト	僧侣	4	4	9	3	2	2	5	10	5	65	−1	5	85	85	85	85	85	-15	85	85
バラデイン	神官	5	5	8	4	2	3	6	7	5	66	+1	4	87	87	87	87	87	-20	87	87
ダークバラデイン	神官	5	5	8	4	2	3	6	7	5	66	+1	4	89	89	89	89	89	70	89	89
サモナー	召唤	5	3	12	3	2	2	4	14	5	65	0	5	80	80	80	80	80	80	90	80
メイジ	魔术	5	4	10	4	3	2	4	14	5	66	0	4	85	85	85	85	85	85	95	85
ケットシー	魔术	4	3	11	4	2	2	4	14	5	67	0	4	85	85	85	85	85	85	95	85
サーベンナイト	水兵	7	5	5	4	3	2	3	4	9	52	+1	5	70	70	70	70	70	70	70	70
シーサーベント	水上	8	5	3	4	3	3	2	0	9	53	+1	5	65	65	65	65	65	65	60	65
ドラゴンナイト	飞兵	5	5	5	4	3	2	3	4	10	49	+1	5	85	85	–	55	70	70	70	70
ワイバーン	飞兵	6	4	3	4	3	2	2	0	10	50	+1	5	70	70	–	55	70	70	55	70
ブレイブナイト	骑兵	7	4	5	4	3	2	3	2	12	42	+1	5	70	70	70	70	70	70	70	70
ユニコナイト	特马	5	4	8	4	3	2	3	8	13	42	+1	5	85	85	85	85	85	85	-10	85
サーベルタイガー	特马	8	4	3	4	4	2	2	0	13	43	+1	5	65	65	65	65	65	65	50	65
デスナイト	死马	7	4	4	4	4	2	3	0	12	41	+1	5	70	80	80	80	80	55	-30	80
アーグデーモン	魔族	5	4	10	4	3	2	4	11	5	62	0	5	85	85	–	85	85	55	-30	85
レイス	灵	5	4	8	4	3	2	4	9	5	63	0	5	80	80	–	80	80	50	-30	80
リヒングアーマー	不死	5	5	5	4	2	3	3	7	8	50	+1	5	60	75	75	75	75	60	75	75
グレートドラゴン	龙	7	5	4	4	2	3	3	6	9	35	+1	5	90	90	–	65	85	85	85	85
スーパーギヤザー	ゲル	4	8	2	4	2	4	2	0	6	42	+1	5	50	80	-95	-95	-95	80	–	-80

第二阶段

职业	魔法	特技	佣兵
バトルマスター	没有	剑装备	インファントリー、レギオン
ジエネラル	ヒール1	金属铠装备	バイク、ファランクス、アーチヤー
ミノタウロス	没有	没有	ウルフマン、オーガー、バベット
アサシン	没有	クリテアカル	ウオリアー、ローグ、イエーグー
アイアンゴーレム	没有	解毒能力	バベット、ボーンゴーレム
ブリースト	ターンアンデッド、ヒール2、召唤2	没有	モンク、クルセイダー
バラデイン	ターンアンデッド、ホールーブレイス、プロテシヨン2、レジスト、ヒール2	没有	クルセイダー、エクソシスト、アーチヤー
ダークバラデイン	ターンアンデッド、ホールーブレイス、プロテシヨン2、レジスト、ヒール2	没有	ダークモンク、ダークエルフ、狂信者
サモナー	サンダーストーム、HPドレイン、召唤5	没有	ヤーチヤー
メイジ	トルネード、サンダーストーム、スリーブ、ゾーン、アタック2	魔术道具装备	エルフ、イエーガー
ケットシー	トルネード、サンダーストーム、スリーブ、ゾーン、アタック2	魔术道具装备	ダークエルフ、ウイッチ
サーベンナイト	没有	クリテアカル	マーマン、ニクシー、バイク、エルフ
シーサーベント	没有	毒攻击2	アーゲロン、ダークリザード、キラーオクトパス、ダークニクシー
ドラゴンナイト	没有	没有	ヒポグリフ、ハーブローク、エンジエン、スカイアーチヤー
ワイバーン	没有	毒攻击2	バット、ハービー、クレムリン
ブレイブナイト	没有	没有	ランサー、ヘビーランサー、ケンタウロス
ユニコナイト	ミュート、クイック、キュア	没有	ユニコーン、ケンタウロス
サーベルタイガー	没有	没有	クロウラー、ヘルハウンド、スコービオン、ケンタウロス
デスナイト	没有	没有	ゾンビナイト、クロウラー、スコービオン
アーグデーモン	フアイアーボーワル、デクライン、召唤4	魔术道具装备	ナイトメア、タークエルフ
レイス	ブリザード、ゾーン、アタック2、スロー	マヒ攻击2	スペクター、ワイト、ダークエルフ
リヒングアーマー	没有	没有	スケルトン、ハンシー
グレートドラゴン	没有	没有	レッドドラゴン、ホワイトドラゴン
スーパーギヤザー	没有	没有	ゲル、ブラックゲル

	职业	属性	强	守	知	范	A+	D+	M+	MP	MV	判	兵	ME	炎	冷	地	风	雷	圣	精	物
第三阶段	ゾードマスター	步兵	9	6	6	4	5	4	4	4	7	53	+1	6	87	87	87	87	87	87	87	87
	マーシャル	步兵	6	9	8	4	3	6	4	5	6	52	+1	6	87	87	87	87	87	87	87	87
	ジャイアント	步兵	10	6	6	4	6	4	2	0	6	54	+1	6	90	90	90	90	90	90	80	90
	レンジャー	野伏	9	6	10	0	5	4	4	12	4	72	-1	6	30	30	30	30	30	80	80	80
	忍者	野伏	9	5	12	1	6	3	4	9	5	70	-1	6	75	75	75	75	75	75	84	75
	ミスリルゴーレム	枪兵	5	11	3	4	3	8	3	0	6	51	+1	6	97	97	97	97	97	97	-	95
	ハイプリースト	僧侣	6	6	12	3	3	4	6	13	5	65	0	6	94	94	94	94	94	-50	94	94
	セイント	神官	7	7	10	4	4	4	7	9	5	66	+1	5	96	96	96	96	96	-50	96	96
	ダークセント	神官	7	7	11	4	4	4	7	10	5	66	+1	5	96	96	96	96	96	75	96	96
	ウイザード	召唤	7	5	14	3	4	3	5	15	5	65	-1	6	90	90	90	90	90	90	94	90
	ダーグウイジード	召唤	7	5	14	3	4	3	5	14	5	65	-1	6	92	92	92	92	92	87	92	92
	アークメイジ	魔术	8	5	13	4	5	3	5	15	5	65	+1	6	94	94	94	94	94	94	98	94
	ラミア	魔术	8	6	12	4	6	2	5	14	5	65	+1	6	94	94	94	94	94	94	98	94
	サーベンロード	水兵	8	7	6	4	6	3	4	3	9	53	+1	6	82	82	82	82	82	82	82	82
	オロチ	水上	9	7	3	4	7	3	3	4	9	54	+1	6	77	77	77	85	85	85	70	85
	ドラゴンロード	飞兵	8	6	8	4	5	3	4	6	10	50	+1	6	90	90	-	60	87	87	87	87
	スフインクス	飞兵	7	6	10	4	5	3	4	8	10	51	+1	6	94	94	-	70	94	94	94	94
	ナイトマスター	骑兵	10	6	6	4	6	4	4	3	13	43	+1	6	82	82	82	82	82	82	82	82
	ユニコーンロード	特马	8	6	8	4	5	3	5	4	13	44	+1	6	90	90	90	90	90	100	100	90
	ケルヘロス	特马	8	6	5	4	5	3	5	4	13	44	+1	6	80	82	82	82	82	65	75	82
	チーモンロード	魔族	8	4	11	4	5	4	5	12	6	58	0	6	97	97	-	97	97	78	-97	97
	デス	灵	8	5	7	4	5	3	5	10	5	63	+1	6	94	94	94	94	94	75	-80	94
	バンバイア	不死	8	8	9	4	4	3	5	12	7	55	+1	6	95	95	95	95	95	80	-95	95
	カオスドラゴン	龙	10	6	6	4	6	4	4	7	9	37	+1	6	97	97	-	78	97	85	-1	97

	职业	魔法	特技	佣兵
第三阶段	ゾードマスター	クイック	剑装备	グレナデイーァ、バイク、アーチヤー
	マーシャル	ヒール1	金属铠装备	バイク、フアランクス、レギオン、イエーガー
	ジヤイアント	没有	没有	ウルフマン、オーガー、トロール、クロウラー
	レンジヤー	アースクエイク	骏足	ウオリアー、バイク、アーバレスト、武斗家
	忍者	スリーフ、コンフユーズ、ミユード、クイック	マヒ攻击1	下忍
	ミスリルゴーレム	没有	リジエネレート	ボーンゴーレム、マッドゴーレム、ウイッチ
	ハイブリースト	ブロデクション2、ヒール2、フオースヒールユ、キユア	没有	クルセイダー、エクソシスト、圣者
	セイント	ホーリーブレイズ、ゾーン、デクライン、ヒール2、フオースヒール2	没有	圣者、ハイエルフ、スナイバー、レギオン
	ダークセント	ホーリーブレイズ、ゾーン、デクライン、ヒール2、フオースヒール2	没有	暗の使徒、ウィッチ、アーバレスト、オーカー
	ウイザード	ブラスト、アタック2、召唤6	没有	レギオン、アーバレスト
	ダーグウイジード	ブラスト、アタック2、召唤6	没有	レギオン、アーバレスト
	アークメイジ	メテオ、ブラスト、スリーブ、ゾーン、アタック2	没有	レギオン、アーバレスト
	ラミア	メテオ、ブラスト、スリーブ、ゾーン、アタック2	毒攻击2	アーバレスト、オーガー
	サーベンロード	アタック1	没有	ロードリザード、ニクシー、ヘヒーランサー、アーバレスト
	オロチ	フアイアー	毒攻击4	シーウオーム、シヤーク、ボイスントード
	ドラゴンロード	フアイアー	没有	ヘヒーランサー、アークエンジエル、スカイアーチヤー
	スフインクス	没有	没有	ガーゴイル、スカイアーチヤー、ヘルハウント
	ナイトマスター	アタック1	没有	ドラグーン、ボウナイト、エンジエル、バイク
	ユニコーンロード	ヒール2、キユア、テレボート	解毒能力	バロン、ボウナイト、バイク
	ケルヘロス	フアイアー	マヒ攻击2	オルトロス、コカトリス
	チーモンロード	MPドレイン、アタック2、レジスト、召唤5	没有	ナイトメア、レッサデーポン、ボーンゴーレム
	デス	MPドレイン、MPドレイン、ブラスト、アタック2	没有	フアントム、シエード、アーバレスト、オーガー
	バンバイア	コンフユース、レジスト、デクライン	没有	ウルフマン、ゾンビファイクー、ウイッチ、ボーンゴーレム
	カオスドラゴン	ファイアーボール	毒攻击2	ホワイトドゴン、ブラックドラゴン

本作中的秘密

OMAKE

如果各位将这张游戏光盘放在电脑里的话，就会发现不少有趣的东西！在一个名为OMAKE的目录下，有八个档案。其中“GRAPHIC.LZH”用LHA解压缩后，便能获得几幅精美的图片；而“L4－saver.scr”是以梦Ⅳ为题材的屏幕保护程序；另外四个TXT文档主要是一些制作日记，内容十分搞笑。

密技

最大金钱：刚进入游戏时，购买道具直至所拥有的道具显示在第二页菜单的第一栏，然后再将此处的道具卖掉，此时这一栏没有道具但却仍然可以卖那些不存在的道具直到金钱到达最高为止。（注意：应解除角色身上装备）

隐藏商店：进入道具的“购入”和“卖出”菜单，依次按Y、A、下、X、B键。

隐藏关进入方法

?1ラリオハ温泉纪行~汤气の向こうに

①第六关主角移动至坐标横44纵7位置,确认有温泉;②之后,让马库雷靠近5格以内,出现"温泉に行きたいか?",回答YES;③然后让其他的角色都接近5格以内,说得他们。

④过关以后,全员都生存时,进入第一个隐藏版,兰狄乌斯、里奇、马库雷三人进行一场壮绝的大作战(其实是为了偷窥,好孩子千万别学他们!)。

(隐藏道具:坐标横30纵16,回答"はい""花を引き抜く"→AT-1;回答"じつくりと眺める"→判断+1。)

?2うみにんジム、ただ今生徒募集中!

①第9关时,让马库雷移动到坐标横27纵11,取得隐藏道具"免费招待券";

②第10关第20回合时,让马库雷移动至坐标横49纵50处,进入地下谜宫,里面的老婆婆说"またおいで"即表示可以通过;

③作战结束后,马库雷依然生存着,选择"行つてみる"进入第二个隐藏版面,又会见到相当变态的兄贵们。

(隐藏道具①:坐标横51纵21,回答"立ちすしんて动けない"→获得道具"ズフタフ"。

隐藏道具②:坐标横31纵3,回答"重そうな箱→获得道具"铁アレイ";回答"布の袋"→获得道具"マジカルビキニ";回答"小钱人れ"→获得50P;回答"目を闭じて、手にさわつた物"→随机获得铁マジカルビキニ、アミェレット、クリスタルアンク、50P。

隐藏道具③:坐标横29纵30~横30纵30,可选择雇佣四种颜色的外星人。)

?3战え!村人!

①第14关确认在坐标7纵39的奇异的装置;

②打倒兰方特时,会得到"水晶の键";

③打倒兰方特的这一指挥官移动至坐标横7纵39装置处,使用"水晶の键"启动该装置;

④作战结束后,进入第三个隐藏版面,和死刑执行者玩一场村人拯救主角的游戏。

?4超时空放浪ヘイン~兄贵·おぼえていますいか~

①23A上方左右两个魔法阵中间的开关,先按任何一个麻法阵的开关,然后再去另一个魔法阵,会发现需要有重物压上去方能按下此开关;

②用圣剑以外的武器打倒卡奥斯,让他在那个魔法阵中复活。卡奥斯的重量会开启那个开关;

③战斗结束后,全员被传送至兄贵世界,遇见Ⅱ代的魔法师海因(ヘイン),与之争夺回到现实世界的唯一通道。

?5はるかをるバイオレツト

①CLEAR一次24C

②过关之后在资料画面中再选一次24C玩;

③当艾华往紫蝴蝶处逃跑时,将其击倒;

④战斗结束后答应接受紫蝴蝶的招待,前往第五个隐藏版。

C情节进入方法

SCENAREO 17C 魔族少女

众人回到卡高西斯城,魔族少女妮丝蒂尔前来传达连邦的弗雷迪克王子要求结为同盟的意愿,考虑到魔族似乎是有所不可告人的目的,主角坚决反对同盟。这一行动惹怒了卡高西斯王,他让兰狄乌斯、马库雷、里奇三人去攻打基扎洛的城堡,并将蕾伽尔扣下来作为人质。尽管大家想竭力劝阻国王改变心意,无奈卡高西斯王坚持己见,主角只得愤然带着马库雷和里奇离开。

三人正想渡过比斯康席河,前往基扎洛夫的堡垒时,却遭到妨丝蒂尔和纳鲁的伏击。这一关我方只有三个人,而且被前后加击。所幸敌人并不多,如果对自己的实力有自信的话,就让兰狄乌斯去对付下方的敌人,里奇和马库雷负责上方的部队。若等级不高,还是集中兵力往地图上方进攻,尽早消灭妮丝蒂尔,免受她的魔法攻击。

将妮丝蒂尔和纳鲁击败后,他们会加入队伍中成为伙伴,现在有五支部队了,可以去进攻敌人的堡垒了。

塞蕾娜将军率兵成功的营救了连邦的使者魔术师菲亚拉特,和连邦缔结了同盟的条约。此时在王天效外的教堂,一群连邦士兵突然杀到,并虏走了教堂中所有的孤儿……(隐藏道具:坐标横7纵14,获得道具"マジカルビキニ"。)

SCENARIO 18C 道化师艾华

卡高西斯王城内,布鲁诺将军找到威拉提督,交给他一封信后急忙离开。威拉提督一看,上面写着:"你所扶养的孤儿们,现已成为我手中的人质。想要让他们平安无事的回去,就得不要告诉任何人,到下记的场所来。""真卑鄙!"满怀愤怒的威拉提督带着无可奈何的沉重心情,悄悄地离开了王宫……

另一方面,兰狄乌斯一行人终于抵达基扎洛夫的堡垒,而守城的将领正是那位"天才军师"艾华!这一关的地图版面和20A是一样的,好在敌人的数量和实力要比20A弱,否则只凭五支部队是很难将之攻克的(使用选关秘技则另当别论)。个对来说,妮丝蒂尔和纳鲁要弱一些,但是如果转职恰当,他们可以雇佣一种不畏惧任何魔法的远程弓兵,让其躲在兰狄乌斯和里奇的背后作远距离攻击非常有效。

成功地完成了卡高西斯王所交于的苛刻的任务后,兰狄乌斯率兵返回卡高西斯王国,而战败的艾华正不知所措时,菲亚拉特突然出现在他面前,并告知自己乃黑暗王子伯赞鲁,可以给他强大的力量……

威拉提督按照那封信来到了基扎洛夫面前,被对方用那些孤儿的生命来要挟的威拉,不得不替他们出谋划策对付弗雷迪里克王子的大举进攻。

此时布鲁诺将军又将一封文件交于卡高西斯王,那时基扎洛夫的信函,上面写如果国王肯破坏与弗雷迪里克王子的条约而与他结为同盟的话,他将给于卡高西斯王加倍的领土。贪婪的国王在布鲁诺将军的挑唆下一口答应下来,单方面背弃了盟友。

而弗雷迪里克王子丝毫不知在这短短几天内就发生了这么多变化，拥护他的兰方特将军和巴尔克将军正准备组军分两路进攻被基扎洛夫占领的连邦王城……（隐藏道具：同 20A。）

SCENARIO 19C 安杰丽娜、悲伤的决心

在布鲁诺将军的唆使下，卡高西斯王命令塞蕾娜将军和雪露法妮尔率军拦截主角，并将之格杀！连邦王国那一边，威拉推算出兰方特和巴尔克会兵分两路，便让库加伏击兰方特的部队，打他个措手不及。艾华则又回到连邦王天，向基扎洛夫密告：杰茜卡乃卡高西斯王国派来的间谍……

这一关与 23B 相似，所不同的是此番我方的部队配置在地图的上方，而敌人在地图的下方。如果队伍中有飞兵和水兵的话，可让他们去突击那些站在湖中的魔法师部队。当我军移动到超过地图三分之二的地区时，安杰丽娜便会出现在塞蕾娜将军的旁边，劝说其姐不要再和兰狄乌斯交战。进入下一回合时，雪露法妮尔将安杰丽娜亦视为敌人，而安杰丽娜也决心违抗父王的命令而站在主角这一边和自己的姐姐作战。

战斗结束后，兰狄乌斯等人觉得再为那种国王卖命已不值得，还是凭着自己的意志行动，但是首先要做的就是进攻王城将蕾伽尔救出来。

另一方面，库尔加成功地击退了兰方特，掉头去追踪巴尔克的部队。连邦王城内，杰茜卡找到基扎洛夫，要求他归还“贤者的水晶”，并说明那是天界所保管的封印了 200 年前灾难的贵重物品，但是被邪神甘多后基路偷走、带到这个大陆来。而她则受女神露希莉斯的之命来取回水晶。基扎洛夫自然不愿将水晶供手送给别人，两人使用魔法大战起来。此时艾华突然发现，趁基扎洛夫全力应敌之际将“贤者的水晶”夺走！

SCENARIO 20C 悲哀的姐妹

艾华替伯赞鲁夺回“贤者的水晶”，在后者的法术下，被光辉的末裔封印了 200 年的魔剑阿鲁哈萨托和圣剑兰古莉莎，终于又出现在人们眼前，取回魔剑的伯赞鲁，恢复了昔日的魔力，欲将此世界导入混沌之中……

连邦城内，威拉提督十分担忧那此孤儿的安危，但却因行动受限制而无法救他们，束手无策的他只能暂时听命于基扎洛夫。库尔加业已查出巴尔克的军队是沿着河川前进的，遂在河水中投毒，然后折回去对付兰方特的第二将进攻。

另一边，兰狄乌斯他们则又受到雪露法妮尔和塞蕾娜将军的拦截。此番部队配置可以将里奇和纳鲁放在河对岸（即地图的上方），其他人员安置在地图的下方。上方的两部队，由里奇充当纳鲁的手下的弓兵护卫，在魔法的配合下消灭左右两边四支敌军。而下方的伙伴们，则于第一时间歼灭雪露法妮尔在内的两支魔法师部队，消除魔法的威胁，然后再等中央的两支水兵部队上岸后解决他们。胜利后，兰狄乌斯他们奇怪于卡高西斯王这样率性而为威拉提督为何不阻止他时，塞蕾娜说明威拉已失踪好几天了。而雪露法妮尔公主在责备兰狄乌斯时，不意露出他的真意：“你当初不是反对和魔族结盟吗？那为什么为什么现在又有一个魔族女人成为伙伴呢？”众人闻言皆大吃一惊，雪露法妮尔和塞蕾娜担心国王的安危，急忙赶回王城，遗憾的是卡高西斯王似乎不怎么相信她所说的话。

SCENARIO 21C 石之街、グルノンプール

获得兵力补充的兰方特将军，对基扎洛夫军发动了第二轮攻势。眼看威拉就要抵挡不住时，库尔加率领大军赶至。兰方特所等候的巴尔克将军的部队，则因中毒而迟迟不至。在暗之祭坛，伯赞鲁召唤出混沌神卡奥斯，魔物军团开始大肆活动起来……

此时，布鲁诺闯入卡高西斯王的寝室，将之格杀，并追击雪露法妮尔公主和塞娜将军。随后赶到的兰狄乌斯，为了营救公主，与布鲁诺手下的魔物展开一场大战！战斗一开始，便要全军向地图下方高速移动，因为当我方部队到达超过地图三分之二的范围时，在后方会出现敌军的两支史莱姆部队，故应当将一支僧兵放在最后面抵挡其偷袭。三回合后，雪露法妮尔公主会要求加入战斗，此时可以选择让她们继续逃，也可以让其仲间并参加战斗。布鲁诺眼见不敌主角的精锐队而溜之大吉，临走前还扬言有人质在手。两位公主立刻想到留在城里的王妃，而主角和里奇亦十分担心蕾伽尔的安危，遂急忙赶往王城。塞蕾娜将军则独自离开，前去寻找失踪的威拉提督。（隐藏道具：同 18A）

SCENARIO 22C 夺还、卡高西斯王城

正当兰方特将军不敌被库尔加的大部队、开始撤退之时，号称“天才军师”的艾华突在出现，并带领着大批的魔物军团攻击库尔加，兰方特趁此混乱率领残兵败将逃离战场。

单独行动的塞蕾娜将军来到了威拉提督收养的孤儿院，发觉里面空无一人，并从村人处猁消息：前几日有连邦军来此，将孤儿们带走了。塞蕾娜将军一番推敲，觉得布鲁诺很可能是基扎洛夫派来的间谍，而那些孤儿则被基扎洛夫抓走用来要挟威拉提督，遂决定继续追查孤儿的下落，并营救他们。

众人们到卡高西斯王城，发现布鲁诺早已在那里排兵布阵，等候主角的到来。这一关需要注意的是：当我军任何一支部队进入大厅或是守住大厅的敌枪兵部队被灭时，布鲁诺会拉出王妃，以此来要挟两位公主攻击友军！所以，在诱发这一情节前，应该把两位公主安置在比较远的地方，免得遭到其攻击。另外，在此剧情发生后的第三个回合，杰茜卡会出现并用魔法令布鲁诺无法动弹，此时方可攻击布鲁诺。杰茜卡不出现的时候，无论是击败布鲁诺本人抑或将王妃传送出去，都会 GAME OVER。所以，有时候还是不要出手太快为妙。打退布鲁诺为卡高西斯王报仇。

战败的布鲁诺灰溜溜地回到基扎洛夫处，基扎洛夫命令他再去刺杀弗雷迪里克王子。而兰方特将军则令部下先回王子处，他竟单独一人潜入连邦王城，刺杀基扎洛夫……（隐藏道具：同 9）

SCENARIO 23C 清晰的真实

连邦王城内，布鲁诺向基扎洛夫报告暗杀弗雷迪里克王子一事，已经安排妥当了。基扎洛夫便命令他去镇守霍菲恩要塞（ホーフエン），并让库尔加去监视他。另一边，塞蕾娜将军亦查出那些孤儿被带往霍菲恩要塞，遂急急赶去……

这一关应该说没有什么难度，只要稳扎稳打，就可以取得胜利。当我军接近要塞时，艾华会率领魔物们出现在河对岸，此时大可不必去理睬它们，而是先集中兵力解决连邦军，而后再等魔物们渡河时收拾它们。布鲁诺临死前，将一切真相告诉众人：原来基扎洛夫是和邪神甘多拉基路联手的，而布鲁诺则是被邪神的部下魔神古拉斯（グラーズ）所控制。现在，古拉斯已离开他的身体，附上连邦宰相并要杀害弗轩迪里克王子！而后，众人与及时来的塞蕾娜将军被囚禁在要塞中的孤儿们全都救了出来，并

打算继续进军。

主角他们虽然获悉基扎洛夫的阴谋，但是无法通知王子那里，以致最终宰相仍在魔神的操纵下杀死了弗雷里克王子。随后，魔神古拉斯又附身于艾米莉，并将宰相抓起来。潜入连邦王城的兰方特正遇上陷入烦恼中的威拉，在他的逼问下威拉提督不知所措，此时基扎洛夫突然出现并将王子的死讯告诉兰方特，并诬陷说这一切都是卡高西斯王国的指使。失去了可以跟随的君主，兰方特和巴尔克不得不听从于基扎洛夫……（隐藏道具：坐标5纵20，回答①"祈る"→MP+2；②"金200Pを取そなえる"→DF+1）③"コケを取り給う"→获得道具"天使の羽根"

SCENARIO 24C 男子汉的夸耀

兰方特赶回反基扎洛夫派的根据地，替弗雷迪里克王子办好后事，并将宰相处决。此时，兰狄乌斯用传意镜联络威拉提督，告知那些孤儿们已经平安无事，让他快些回来指挥卡高西斯军。库尔加也回到了连邦王城，向自己的父亲请罪，基扎洛夫不能容忍他一再的失败将其赶了出去，并说库尔加只是他制造出来的人偶而已。

兰狄乌斯一行在前进的路上，遇到了镇守连邦要塞的巴尔克将军，为了确保今后不受两面夹击，主角决定灭掉此处的连邦军。和上一关一样，战斗中途时，艾华又会出现耀武扬威一番，而当他受到攻击后，会向右方逃窜，千万不要放过他。巴尔克将军虽然明知基扎洛夫的所做所为不可原谅，但是身为一名军人必须服从上级的命令。最后，巴尔克将军托付主角一定要消灭基扎洛夫，然后含笑而去。此时，妮丝蒂尔提醒兰狄乌斯，伯赞鲁已经取得了魔剑阿鲁哈萨托并令混沌神卡奥斯复活，其势力不可疏忽。于是，主角决定先去攻打魔城，阻止伯赞鲁的野心。

兰方特在调查过弗雷迪里克王子的遗体后，发觉那种凌厉的剑伤不象是宰相那种文官能够造成的，遂怀疑宰相临死前所说被人操纵的话是真的。艾米莉见兰方特起疑心，便向基扎洛夫报告，接受了伺机杀害他的命令……

大受打击的库尔加来到魔导研究所，发现果真如基扎洛夫所言，自已是制造出来的人造人。此时被封印在黑水晶中的邪神告诉库尔加，他是基扎洛夫的细胞的复制人，并想要和他联手对付基扎洛夫、统治世界……（隐藏道具①坐标53纵24，回答"おおルシリスきま"→获得道具"ホーリーリング"；隐藏道具②：坐标横3纵44，回答"取る""元にす"获得道具"龙王の冠"。）

SCENARIO 25C 暗之王子

兰方特受命攻打卡高西斯王国，被魔神古拉斯所控制的艾米莉趁其不备时杀了他，但是在关键时刻受艾米莉本人意志的反抗而未能成功。

主角和他的伙伴们在妮丝蒂尔的带领下来到了魔城的地下祭坛，黑暗王子伯赞鲁见到妮丝蒂尔和纳鲁，便嘲笑他们是否专程回来接受惩罚的。如果你已经拥有圣剑的话，必须先取得圣剑方能击败卡奥斯。因为这一关和23A相同，就不再复述了。最后，伯赞鲁在临死前用魔法令魔剑飞走，还说是既然自己无法拥有它也不会将之交给任何人。

兰方特此已攻至卡高西斯王城下，但是受到塞蕾娜将军的顽强抵抗，并且因为艾米莉不告而别，使得左翼部队的行动不协调。突然间又接到士兵的报告，在东北方有大量敌军出现，兰方特深怕被夹击，遂下令全军退却。其实，东北方来到的只是威拉提督及一小部队人马，只是他伪装成大部队的样子来欺骗对手。回到王城后，威拉提督通过传意镜，让主角去进攻基扎洛夫所在的连邦王城。

库尔加带着黑水晶来到草原上，在邪神的指引下找到了魔剑阿鲁哈萨托，魔剑的力量令邪神冲破封印、与库尔加合为一体。（隐藏道具：同23A）

SCENARIO 26 潜伏的影子

在沙漠中，兰方特终于找到了艾米莉，发现她正被魔物所包围，当他想上前救她时，艾米莉唤出了大批的魔物并扬言要置兰方特于死地！从魔城前往连邦王城的兰狄乌斯，恰好路过此地，正当他奇怪于为何艾米莉会率领魔物攻击兰方特时，妮丝蒂尔察觉到魔神古拉斯的气息，众人方知艾米莉已被古拉所控制。于是，在雪露法妮尔的提示下，兰狄乌斯决定靠近艾米莉，用圣剑兰古莉涉的力量令古拉斯离开她的躯体。这一关并没有什么特别的要求，只要让主角全速接近艾米莉，其他的伙伴则对付周围魔物即可。当主角接近艾米莉时，古拉斯会被圣剑的力量逼出她的躯体，此时应将艾米莉传送至远离战场的地方，免得碍手碍脚。战斗结束后，兰方特得知所有的一切都是基扎洛夫所为，便决定加入主角的队伍一同去对付基扎洛夫。艾米莉则说出自己是主角的姐姐，并让兰方特好好照顾他。众人来到连邦的王城，发觉里面空无一人，兰方特推测基扎洛夫可能在他的魔导研究所，则蕾伽尔亦可能在那里。

此时邪神已先一步来到魔导研究所，并要杀死甚扎洛夫，但是最终败在魔动巨兵手里，魔剑也被基扎洛夫夺去。

夜晚，主角一行人在角落休息，兰狄乌斯会决定向自己喜欢的女性告白。马库雷在怀念死的妹妹时，杰茜卡出现并替他找出了记忆被封印的原因……

SCENARIO 27C 为了未来

这是C路线的最后一关，其实和A路线的最后一关没什么两样，只不过多了个蕾伽尔驾驶的魔动巨兵。因为条件是击败基扎洛夫，所以根本无须去理会魔动巨兵，直接攻击BOSS即可。

最后，马库雷在战争结束后谢绝了连邦、卡高西斯王国的邀请，独自一人前往传说中的大陆——艾路萨利亚，去寻找杰茜卡；妮丝蒂尔则努力和人类友好相处在一起，接受了主角告白的她，在王城附近的森林中住下并开始学习如何当好一个新娘；纳鲁则消失在群山中，只留下一句话："需要帮忙的时候就找我。"；至于其他伙伴的结局，和A路线一样。

文/雪鹰

责编:FOX





魔剑美神

机种:SS　厂商:角川书店　媒体:CD-ROM　类型:RPG　发售日:发售中

责编/E·T

魔剑美神完全攻略流程

レイクウツド镇

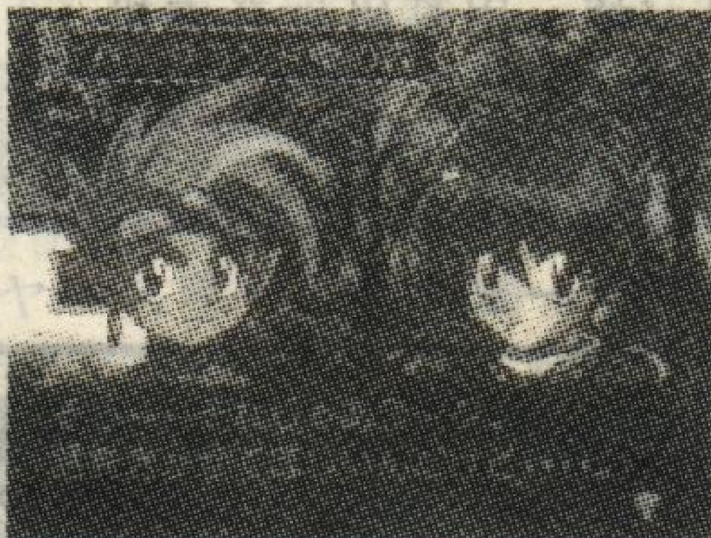


リナ与ガウリイ来到镇上一间餐馆用餐,这时突然遇到了ナーガ,而リナ等人更是从客人的口中得知在镇附近的森林里有精灵出现,于是便决定前往。在离开前用餐这时会出现选项

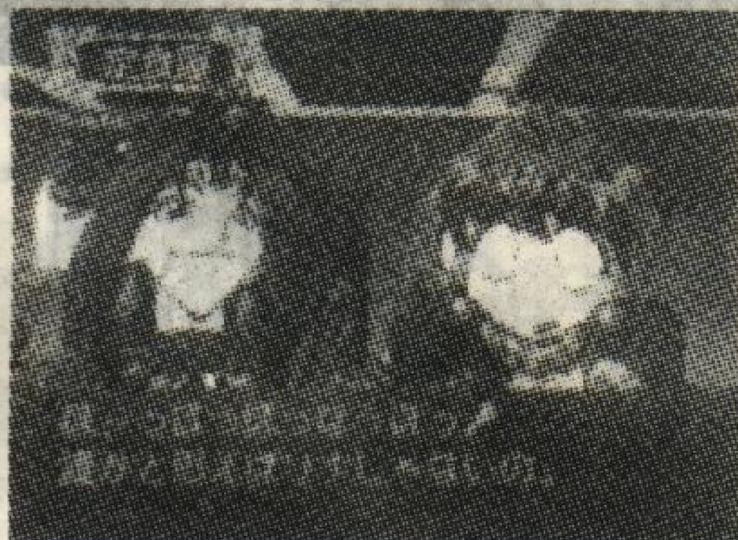


(选注文する后再选お腹いっぱい食バる),这里选择如正确会令リナ的气力上升。离开镇子后会遇到一群恶魔,随即进入战斗,在战斗中由于角色都是由AI控制,因此玩者可先将角色转为手控,解决了这些敌人后,众人纷纷议论事情的原因,之后便向バークランド方向前进。

バークランド东の森



当一行人进入了バークランド东の森之后,突然听到前方一声巨响,于是众人便上前看个究竟,在这里发现了被魔族围着的精灵ラーク。随即进入战斗,胜利后将ラーク救出,众人带着



ラーク一同来到バークランド镇。在镇上从ラーク口中知道了他被袭的原因,而ラーク也希望大家能帮



助他,于是众人决定在镇上过一夜。在当晚,ガウリイ与リナ在旅馆里会有一些谈话,说完后便去休息了。第二天起程中却找不到了ナーガ。

バークランド西の森

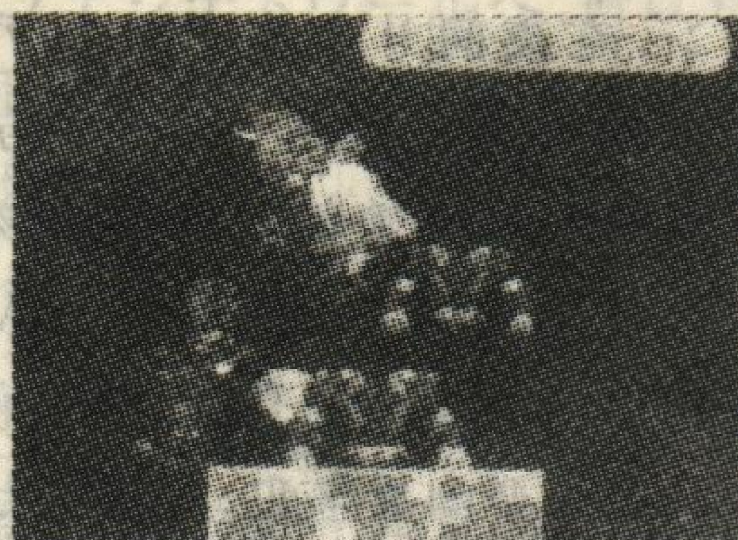


众人进入森林后遇到了先前袭击ラーク的一伴人,于是一场战斗又开始了,不同的本来属于我方的ナーガ不知什么原因出现在敌人的队伍里,没办法只有同她战斗了。注意这里由于是情节安排的,所以你尽可以把ナーガ击败,不过战败的ナーガ好象并不在意,大笑后离去。于是众人继续向前走,走了不久,便来到了一个新的城镇——グラムストック。

グラムストック



从镇上长老的口中得知有关ラーク的一些事情,由于必须有ラーク才能进入レザリアム城所以リナ决定继续帮助ラーク。而这里的长老也因此送给了ガウリイ一把魔法剑,由于此剑对魔族有特殊所以在今后的战斗中会起很大作用。出镇后便会遇到魔族的袭击。由于有了强力的魔法剑所以战斗十分轻松。解决魔法后玩者可先去一下矿场。找到此处村边的精灵并向其打听情报,进入洞穴后会出现选项,只要选左レン行く即可,在行进途中会遇到一些妖怪,将其击败。之后只要有选择就选择向左行就可以了,当从人走到尽头时会发现没有了出路,这时只要魔法で穴あけてみる即可,之后赶快逃出这一区域,逃出后再将来犯的盗贼击败就可得到一些金币。



当リナ一行人通过南方的一个小镇后,会出现行进方向的选择,本人推荐选择"里街道"方向,这里的敌人虽然较多,不过可得到新的仲间——ゼルガディス,当同敌人的战斗结束后众人一行来到了ソニア镇的北面,正打算进镇时会有盗贼出现,击败他们后可得到宝物"高そうな像"。

ソニア镇



进镇后ゼルガディス同リナ进行了一番谈话，内容与レザリアム城的事有关。在旅馆休息后可先到"表通り"找到一位老婆婆打听有关魔道士协会的事情，不过这位老人家可能误会了竟然把你指向了教会中，在教会中神父让你把"高そうな像"放回神殿，途中会与幽灵作战。完成事件后众人能力又有提升。接着到广场向一位女孩打听协会的事。得到消息后，为到港口又会遇到那位女孩，帮助她解决了盗贼后会得到一些提升能力的道具。众人回到旅馆休息，突然又有魔族来袭而且人数很多，不过这时会有一位同伴（アメリア）前来帮忙，战斗很快就结束了。次日来到道具屋会得到先前那位女孩送的一些道具，在镇上大家可先去武器屋买些武器防具，顺便提一下买货时可与店主还价，这可以节省不少金钱。当晚リナ与アメリア一起去北方森林打盗贼，次日众人继续向前进。离开镇子后，在バクランド南の森会遇到盗贼的阻拦，解决他们相当轻松。



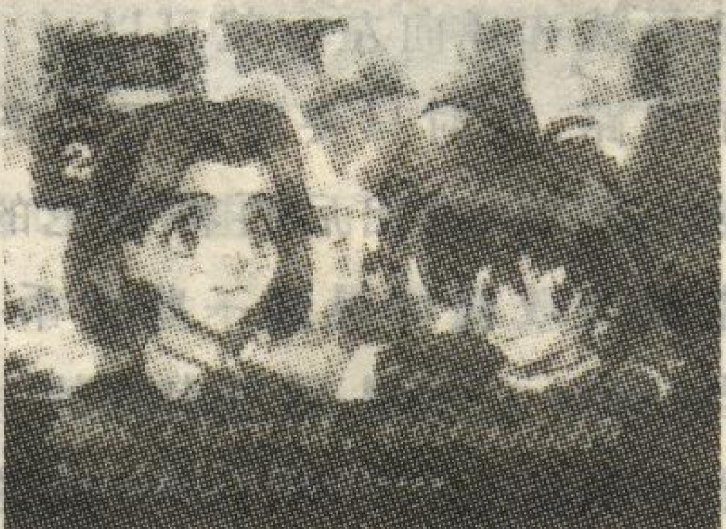


マクウエルズ



这里是ラーク的故乡，但是已经被魔族毁坏了，在ラーク的家中会遇到一群魔族，在这里リナ不能使出必杀技——龙破斩，所以大家在作战注意体力的回复。由于没发现什么线索众人决定返回バークランド镇再向イゼリセン方向前进。

イゼルヤン 1



经过バークラント东面的森林一行人终于来到了イゼルセン。在夜间リナ与アメリア会遭到幽灵的袭击，虽然我方只有两人但以她们的力量应该可以较轻松的取胜。由于众人想查出操纵幽灵的真凶，于是便决定再多呆一日，当晚，旅馆外又有一群幽灵来犯，这里由ゼルガデス和ラーク出战，战胜后，画面会切换到リナ那里，她们找到了操纵幽灵的人，于是便上前将其击倒。解决了幽灵事件后，店主会给你一些酬劳，跟着众人便离开了イゼルセン镇。

イゼルヤン 2



在镇北面的森林里会出现一个盗贼并偷走了ラーク身上的项链。消灭了出现的敌人后再回到镇上打听那个盗贼的事。众人得到情报后向イゼルセン国境前进，途中要解决来犯的半人鱼。当来边境的关外又遇到了那个盗贼，再次与他召来的魔物战斗，不过他却又趁机溜走了。众人向守卫打听到情报后便向フリーグランド方向出发。

フリーグラント



众人刚来到镇上就遇到了盗贼团的袭击，虽然了们数目较多但都是面瓜，击败后众人便在此休息。第二天在镇外又会遇到他们（真是阴魂不散），再次击败后会遇上一群来袭的魔道士战，胜他们便可得知镇长的住所，大家从镇长口中得知先前那个盗贼在キユーザック北面的森林里，于是众人便决定立刻前往。

キエーザック



出镇后大家继续前进，在途中竟然再次遇上了那伙盗贼团（真是不见棺材不落泪），照样击败他们，完事后，一行人便来到了キエーザック镇。在镇上再次解决掉先前出现的魔道士。众人在镇上可得到有关老虎机的情报（当日子是0至5号时就可到バザー用筹码玩老虎机了）。离开镇子后在北面的森林中又会遇上魔道士（烦人！）击败他们后会出分支路程，左方便是那位盗贼的住所，终于找到了他们，解决掉他与魔物后项链会又回到ラーク手中。

セイルーン镇



穿过森林后众人来到了セイルーン镇，在图书馆中会遇到新同伴シルフィール，在她的帮助下リーナ得到了图书馆中的一些资料。当众人出来后会有一群魔和来袭，将他们击退后返回原来的街道。众人在旅馆谈论首有关レザリアム城的事情，原来魔族想得到项链改变历史，为阻止魔族的计划，众人向レザリアム城出发。

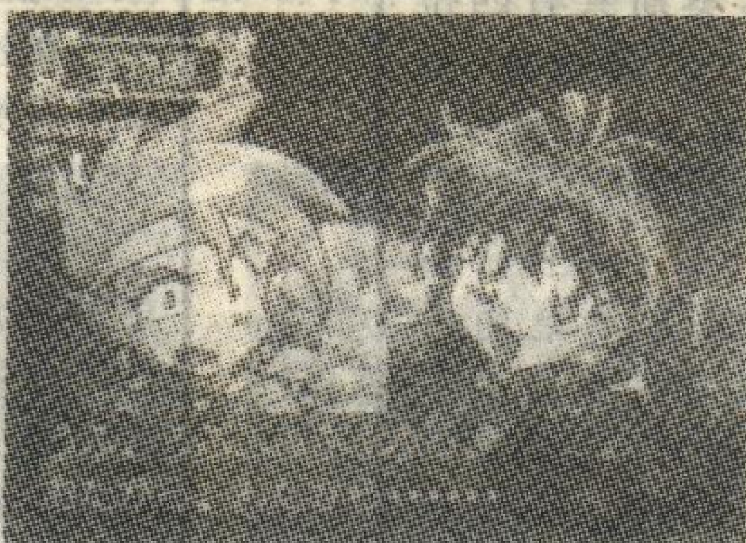
ラルティーグ国境



众人通过国境线来到サンブルグ镇，在镇中众人可以打听到有关魔物的消息，得到消息后众人就回旅馆休息。次日，一行人离开镇子，向トゥール・シテイ方向出发，来到森林后众人觉得气氛不对，原来上次操纵幽灵的那个家伙正在跟踪你(如上次没有发生操纵幽灵事件，这里便没有任何事情)。击败他们后众人的能力又提升了。

来到トゥール・シテ镇外ガウリイ提出去旅馆休息的建议，不用理会，先到镇的内街进入地下水道打败半人鱼后，便可来到镇上。当晚众人聚在一起商讨有关レザリアム的事。看得出大家都在互相鼓励。

向左路走

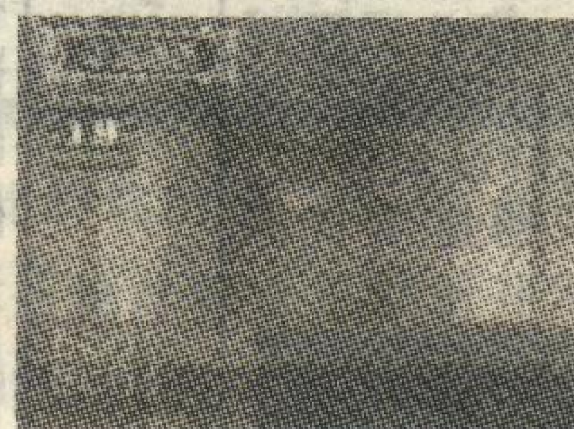


虽然ラーク说要向右行，但リナ却偏向左走，因为这里有许多宝物，进入宝物库后发现许多宝物，刚巧在这里会遇到敌人，于是リナ与ラーク两人同它们作战，还是消耗战取胜。回到原来的通路会再次遇到众人，当集齐后便可进入大堂，这里便要同最终BOSS对决，经过激烈的战斗后取得了胜利，之后便可以看到结束动画。

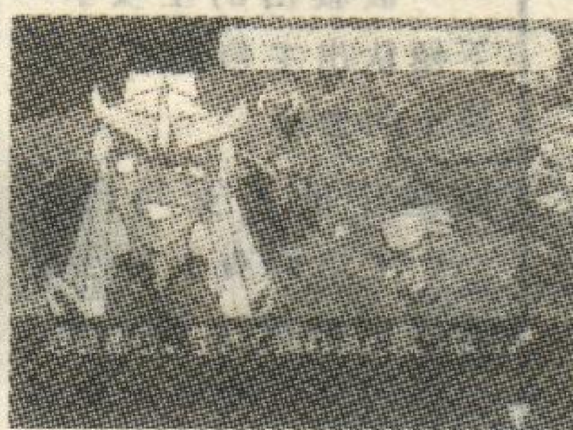
レザリアム城(最终之战)



次日，リナ等人来到城前，ラーク用他手上的项链将城门打开。众人进城后会遇上魔族的人，他用魔法将ラーク手中的项链取走，并且把众人带入了他制造出的结界内，这里的敌人很多，除了HP很高外，而且不怕低级魔法，不过只要跟它们进行消耗战就可取胜，取胜后レザリアム城便会倒塌，众人从城中脱离后，发现远处又出现另一个レザリアム城(逆之恶魔城!?)，这才是真正的レザリアム城。众人准备迎接最后的战斗，这里有两条路选择，不同的选择会有不同的事件发生。



向右路走



当リナ接受ラーク的提议后，在右方的通道内会遇到ナーガ(好久没出现了)。之后三人一同来到大堂，最终BOSS会召出巨大的魔物来攻击リナ等人，这时ラーク的妹妹会把魔物的弱点告之众人。之后リナ与ナーガ合力把魔击倒。这时最终BOSS又召唤出一大群魔物，这场战斗对我方相当不利(因为我方只有三人)。不过还是用老方法——消耗战，只要经常回复体力，胜利就在眼前。取胜后即是另一个结局动画。

游戏战术详解

战术 1

当遇到数目很多的敌人聚集在一起的情况下，玩者可马上利用リナ的ドラク・スレイブ对敌方进行集团化攻击，然后再派ガウリイ上前攻击受到伤害的敌人，而其他角色则要利用魔法进人援助(由于许多角色的物理攻击对敌人伤害很小，所以要尽量使用魔法)。这时リナ可回到后方待魔法值回复以后再上前攻击，如此往复便可轻松战胜敌人。

战术 2

由于リナ是最先可以使用魔法的角色，因此当敌人排成十字阵形时就要用ファイア・ボール对敌阵中心进行攻击(注意其魔法不分敌我)，使完魔法后将她的反应调整为にげる(逃走)，然后待魔法回复完毕再上前攻击。其他懂魔法的角色也是用这个方法同敌人进行作战，而ガウリイ可以放心的让其上前同敌人火拼，待必要时再对其进行生命回复。

战术 3

因为有些战斗场面会强制你不能使用全体攻击的魔法，这时大家可能感到有些困难，唯一的方法是将ガウリイ的对敌反应调整为攻击，然后再让其冲入敌阵(因为其攻击、防御和回避的能力十分高强，因此不必担心他的生命危险)。其他的魔法角色要使用魔法集中攻击敌人，若魔法使完时则需要轮流回复，而对敌反应也要调整成にげる(逃走)。如此这般敌人无论多么强大亦不在话下。

爆机后的礼物大赠送

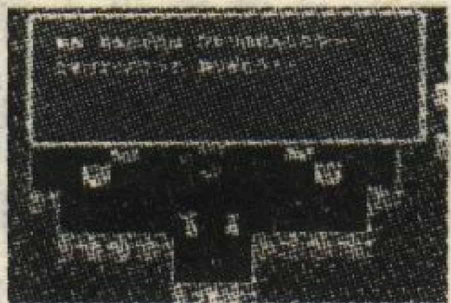
在这款游戏的说明书中有一个厂商提供的OMAKE模式，但这个模式在游戏开始时并不出现，这是因为这个模式的出现条件是要让大家必须完成一遍游戏后才能见到。在这个模式里大家可以欣赏到游戏中的音乐以及游戏中出现的动画，另外游戏中的迷你GAME在这里也可以玩到，大家不妨试一试。其中最注目的是其动画模式，玩者可以在此模式中看到游戏中出现的所有动画场面，不过因为游戏中有些地方有分支剧情，所以大家在玩游戏遇到选项时千万不要错过别的剧情。当我们完全制霸这个游戏后便可以在动画模式中看到游戏中出现的11个动画场面。

最终幻想的世界附录——最终幻想Ⅰ～Ⅵ完全攻略(上)

FINAL FANTASY Ⅰ＊FINAL FANTASY Ⅰ＊FINAL FANTASY Ⅰ＊FINAL FANTASY Ⅰ

著名系列RPG由此开始它辉煌的历程

在**コーネリア**出现的光之战士们与国王会面，并得知**ガーランド**将公主抓走的事情。战士们出发救回公主后，便可在国王帮助下，从北方的桥通过前往大陆展开旅行。



与公主命运的相遇。

被救出的王女，一下便认出主角们有光之战士的血统。

旅途中的不安与自信

主角们对于自己是传说中的战士这一点，为得知自己的使命而感到不安，但也因此对自己的潜在能力增加了信心。

战士们从矮人们口中得知西方的土地发生了腐化的现象，因此渡过大海向西边前进。收集情报后会得知这件事是由吸血鬼所为。前往洞窟将吸血鬼打倒，但土地的腐化并没有停止，所以只得继续找原因。



在土之水晶的光芒下，人们因为吸血鬼的出现，则认为那是土地腐化的原因。

判断错误令人丧气

听到村人们众口一词的判断而十分郑重的进行战前准备，但在激战胜利后发现问题并没有解决，实令人气结。

从**クレセントレイク**的贤者们那里得知关于世界上其它水晶存在的情况，使战士们有了新的目标。在这一地区要作为的便是前往**グルグ**火山，将火之卡奥斯打倒，重现火之水晶的光辉。



得知卡奥斯共有四位

从十二贤者处，听到了堪称本作关键的重要情报。

重新认识自己的使命感

在贤者聚集的町中，得到许多助言的战士们了解到自己所肩负的使命比想象的更为重大。

得到飞空石后，去向精灵之贤者报告，这时从另一位贤者处得到关于飞空船的信息，尊照他的指点，前往三明南方的沙漠，使用飞空石使可从沙中将飞空船召唤出来。



飞空船浮上

在沙漠使用飞空石便可召唤飞空船。

为得到飞空船而惊喜

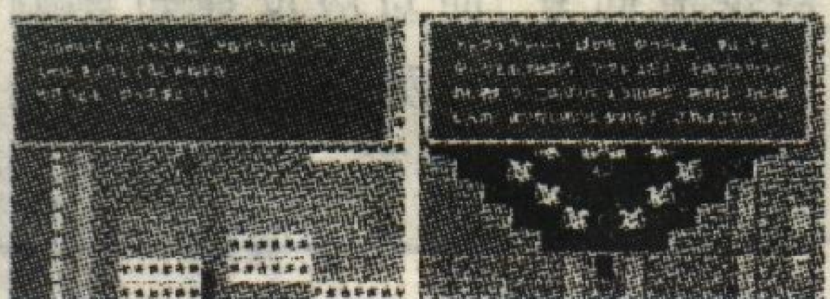
从飞空石处得到希望的主角们，终于使人们幻想中的飞空船出现于眼前，这种将传说变为现实的惊喜实在令人振奋。

▲王女救出 ▲将吸血鬼打倒 ▲打倒マリリス ▲飞空船登场

旅立 ＞ 土的卡奥斯倒 ＞ 火的卡奥斯倒 ＞ 飞空艇入手 ＞ 得到勇者的力

运河的开通▼ 将幽灵打倒▼ 寻找涂游石▼ 力量的获得▼

在港町**プラボカ**得到了船只的战士们，听说要出航必须得到精灵的矮人们的帮助，但是目前要先帮助**アストス**找到暗精灵**ダークエルフ**，然而不久却发现**アストス**的野心，将他击败后，在精灵们的帮助下，得到了**ニトロ**的火药，之后由矮人帮助，开通道路。从此人们可以向大海出航。



海贼的失算

因话不投机而展开作战，这是尚不成熟的主角们，轻率的举动。

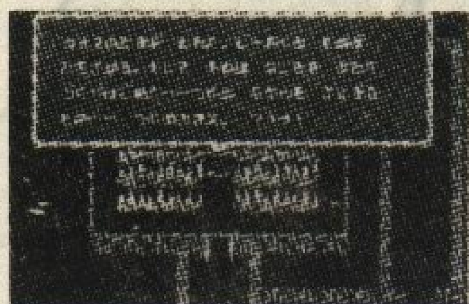
揭穿アストス的奸计

发现其阴谋被袭击，原来这是一场阴谋

对不成熟和敌人的奸计感到愤怒

以为自己在助人为善，但其实竟然是被利用完成アストス的阴谋，主角为自己的幼稚感到悔恨，但无论如何总算弥补了这过错。

从住在贤者洞的**サーダ**处得知，大地腐化有着另外的原因，战士们为了追寻元凶，前往土之卡奥斯的洞窟，打倒这里的首脑，使土之水晶重放光芒。



土之卡奥斯登场

幽灵来自卡奥斯的球中，烟雾状态现身。

完成任务的成就感

在这时对于曾经令人困惑的不安的疑问，都已化解，对贤者不禁产生感激之意，同时也给自身带来成就感。

从精灵预言处听到了关于浮游石的预言，战士们在三明之山按照预言发现了冰之洞窟并得到浮游石。



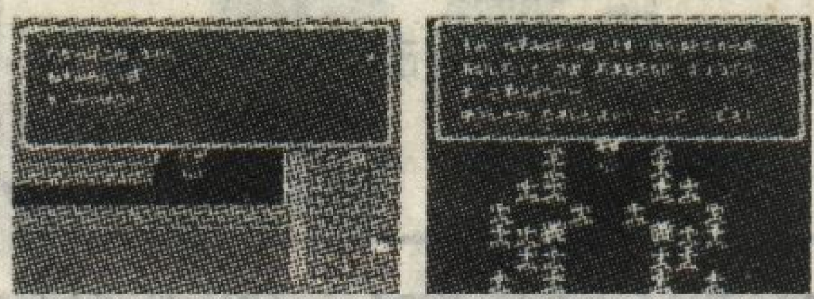
寻找浮游石的战士们

精灵预言师会告之有关浮游石的所在。

对于传说抱有很大的期待。

由于交通工具快达到极限，而产生少许的危机感，这时，自然便对于传说的飞空艇有很高的期待。如果能够入手，无疑会提高战士们的士气。

在**オンラク**之町遇到的龙血战士们告之龙族的存在与他们的圣龙巴哈姆特交谈，听到了有关勇气之印的情报。前往试练之城，寻找勇气之印的战士们却在宝箱中找到一条老鼠尾巴。(**ネズミのしレゲ**)半信半疑的战士们回去将其交给圣龙王，竟然真的获得了勇者的称号。这时便会成了所谓的转职，战士们的能力得到提升。



宝箱中的老鼠尾巴费尽辛苦竟于宝箱中得到这样的东西，但它真的是勇气之证。

得到真正勇者的称号，从圣龙王得到不仅是称号，同时使能力大幅提升。

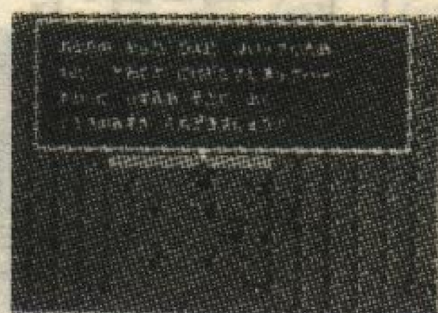
对勇气之症不安与得力量时的惊异

在得知龙族存在这令人吃惊的事实后，接着又要面对勇气之证却为老鼠尾巴这一状况的不安。而最后终于在得到称号时，真的获得自己都吃惊的力量。

最终幻想的世界附录——最终幻想Ⅰ～Ⅵ完全攻略(上)

FINAL FANTASY Ⅰ * FINAL FANTASY Ⅰ * FINAL FANTASY Ⅰ * FINAL FANTASY Ⅰ

在**オンラク**之时勇者们想要解除人鱼所遭受的苦难，但因为没有空气之水无法令潜水艇潜航。从**キャラバン**得到妖精的协助。在获得空气之水后，才可以前往海底神殿。



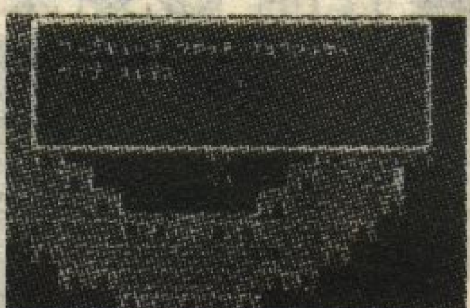
将被拍卖的妖精救出

在这里救助被出售的妖精。

对全无心肝的人怒

虽然确定了行动目标，却因为缺少必要的物品而无法前往，令人十分气愤，这时，又遇到摧残可爱妖精的男子，更让人无法止住自己的怒气。

借助**ロゼッタ**之石的效果与**ルフエイン**人的情报，得到了进入风之卡奥斯居城——天空城的方法。从瀑布里侧的洞窟，在机器人处获得了转移机械，然后便可进入蜃气楼之塔。



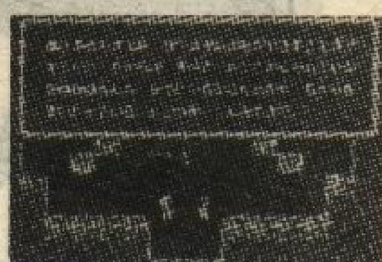
蜃气楼之塔的门卫

在塔的最上层，从机械人处了解到转移机械的使用方法。

对不断出现的未知者的惊异

来自ルフン的情报使人恐怖。将要与机械人和机械组成的未知文明相接触，恐怖与好奇心共存。

回到地上的战士们在**クレセントレイク**的众贤者处终于了解到世界的真相，及一切元凶之本质，随后终于投向最终决战。在卡奥斯之神殿得到了被变成蝙蝠的天空人最后的助言，使用水晶之力，向两千年前实行时间转移。于两千年前的神殿中，一路探索终于在最深处找到了最终BOSS。最后将其打倒，拯救了这个世界。



受卡奥斯诅咒的古代人给战士们最后的助言

在超越进空的黑水晶前，被变为蝙蝠的古代人向战士们提供最后的情报。

终于达到目的和拯救世界的喜悦

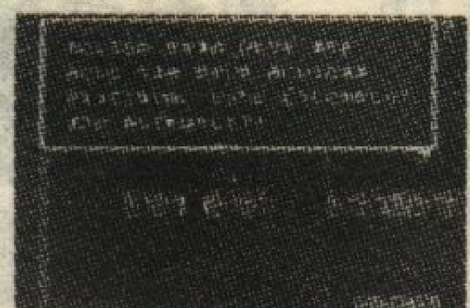
经过卡奥斯的觉醒，世界的变动的众多事件。当一切的迷解开时，前往最终决战的紧张感心以及拯救世界的沉重责任感，令人感到压迫。因此终于达成目的时那就成就感和喜悦也更加强烈。

▲得到空气之水　▲前往天空之战　▲在对过去的世界将最终BOSS打倒

水的卡奥斯倒 ＞ 风的卡奥斯倒 ＞ 最终BOOS倒

打倒クラーケン救出人鱼 ▼

借助潜水艇来到海底，这里的人鱼们正因为水之卡奥斯的猖狂而面临危机，收集情报得到**ロゼッタ**之石，其后便前往海之神殿的深处打倒水之卡奥斯，令水之水晶重放光芒。



得到人鱼们的帮助

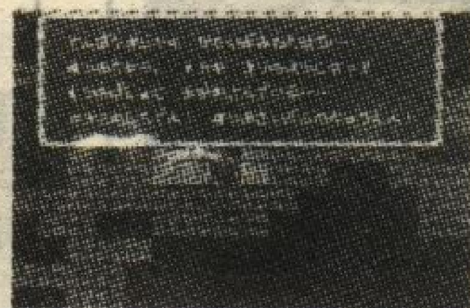
令人担心的女性人鱼这时才露出她的真实面目。

空气之水与人鱼的存在

空气之水的效果，与活现眼前的人鱼令人感到惊奇，同时对于水之卡奥斯污染大海的行为又不由得激发了战士们的正义感。

打到テイアマツト ▼

由蜃气楼之塔转移到天空城的战士们，从了望台看到卡奥斯之神殿中的能量正在聚集状态，因此打倒风之卡奥斯，取回水晶光芒后，便直接攻向卡奥斯之神殿。



大报气圈上了望台

在这里只要在了望台看到神殿，事件便会自动进行。

接近最终决战的紧张

还来及享受取回四颗水晶光芒的成就感，新的危机又接近了，最终决战的迫近，令人紧张感愈来愈强。

总　结



最终幻想Ⅰ

发售日:1987年12月18日

机种:FC

价格:5900日元

类型:RPG

主要角色数:29人

宝物种类数:102种

敌人种类数:124种

魔法种类数:64种

地点总数:35点

固定战斗回数:13回

剧情的总括

作为主人公的光之战士们，从最初便得到自己肩负着拯救世界的使命，但是至于具体细节还不清楚。而人们的冒险，便是由不断出现的任务和目的，来推动剧情的。故事发展始终围绕着世界之谜这一中心前进，剧情的自身，也会不断出现古代文明及异生物等未知的东西，与他们的接触作为冒险的基本要素贯穿始终，因此可以认为这是以人类剧情为线的特征，也从此奠定了此系列的特征。

表现

感情表现

作为系列基本的悲伤表现

在一代中，表现出悲痛并不像二代以后会出现同伴死亡的情节，但是与冒险有关的重要人物们，将希望托付给主人公，而牺牲自己的场面时有出现，就连机械人也为拯救世界而不惜丧失自己的机能。

设下伏笔的悲剧表现

多少有些奇怪的行动，在当时无法被人理解的现象，往往预视着一段悲剧形情节的展开。比如在人鱼的情节中，最初并不理解那位女人鱼的牺牲的原因，而悲伤的气氛也要等到海底神殿与其它人鱼交谈后才能明白。

状况表现

事件宝物在道具栏中的说明

在一代中，于地图画面或迷宫画面，是无法使用宝物的，因此事件宝物也只能在调出菜单时才可选用。在道具栏中，对于事件宝物的使用，于画面下方可以看到说明文字。

重大事件时的画面效果

在潜伏卡奥斯的祭坛，收回水晶光芒之后，战士们便要在祭坛深处由魔法阵回到地面，这时会从水晶发出闪光，接着进行画面切换，在当时是很有表现力的画面效果。

最终幻想的世界附录——最终幻想Ⅰ～Ⅵ完全攻略(上)

FINAL FANTASY Ⅱ ＊ FINAL FANTASY Ⅱ ＊ FINAL FANTASY Ⅱ ＊ FINAL FANTASY Ⅱ

从帝国军中逃出的主人公一行，得到了叛乱军的支援，主角想要加入叛军，但遭到叛军领袖，フィン的公主ヒルダ拒绝。

遭到突袭，幸而生还

故事在一片紧张气氛中展开

由绝望到放心

被帝国军袭击带来的绝望感，被与同伴们一起幸存下来的安心感而替代。但レオンハルト不在，多少仍有点让人不安。

叛军最初的任务，便是寻求ミスリル及找到ヨーゼフ，要求他的帮助。ミンウ这时成为同伴，得到联络船只后，出发前往ヨーゼフ所在的サラマンド。

接受正式的任务

参加叛军后最初的任务，要与ミンウ一起去サラマンド

作为叛军的使命感

带着初次任务的紧张与使命感，向敌占区サラマンド前进，途中听到有关于帝国飞行大战舰的消息令人心情为之一紧。

下一个任务是阻止帝国大战舰的完工。一路前往制造据点的バフスク町的主人公们，得到间谍的协助进入前往大战舰的隐藏通路。但是，大战舰已完成并升空了。

大战舰终于完成

主角们晚了一步，大战舰已经起飞

作战失败的悔恨

在间谍的引导下紧张地奔跑，却被暗骑士看穿了作战意图，作战失败令人痛心。

回到アルテア的主人公们，听到公主被捉至大战舰的消息，得到通行证的主角冲入大战舰，将公主救出并成功将战舰爆破。

大战舰爆炸

用太阳之炎使大战舰炸开。

任务完成的成就感

不吉的预感果然发生了，一番苦战后成功救出了公主，实在是令人喜悦的胜利。

在ディスト主人公们与母子交谈，得到飞龙交谈所需项链，并知道龙骑士出发去旅行，然后受托将卵安置在命之泉，再回到ディスト时飞龙死亡。

与飞龙交谈必须得到项链

若没有这个则无法与飞龙交流。

卵中蕴育的希望

再次听到龙骑士生存的消息，虽然飞龙死去，但留下的卵让人仍感到希望的存在。

潜入斗技场的主人公们，思索着怎样接近皇帝，虽然在斗技会上获优胜，但被看穿意图而关押起来，这时有ポール相助，得以和ヒルダ一起逃出。

被皇帝看破的主人公们

在交谈中露出了破绽。

失望与希望

本来一直期待着这个打倒皇帝的机会，却被识破而失败自然是令人失望的，但ポール的相助又一次令人有了希望。

▲ 志愿成为叛乱军 ▲ 与ウーゼフ相会 ▲ 阻止大战舰的完成 ▲ 侵入大战舰 ▲ 飞龙之卵 ▲ 在斗技场

旅立 ＞ ミスリル入手 ＞ 大战舰破坏 ＞ 寻找龙骑士与飞龙 ＞ 真公主救助

去フィン侦察 ▼ 矿夫解放 ▼ 得到太阳之炎 ▼ 寻找龙骑士 ▼ 营救行动 ▼

在ミンウ的劝告下前往フィン侦察情况，在酒场与叛军的スコット会面，听取情报并得到指环，之后返回据点报告便加入叛军。

スコット死亡

这时便会将指环交给主角作为信物。

スコット的死引发的愤怒

前往叛军指挥处报告后，大家因スコット的死亡而悲伤着，主角被接纳后燃起了使命感。

ヨーゼフ对主角们不能完全信任，因而提出条件，根据条件要去将被强迫在矿山劳动的男子们解救出来，并同时得到ミスリル。

不信任的语气

ヨーゼフ提出作为交换的条件，似乎还另有隐情。

ヨーゼフ不合作的态度令人不安，当得知他的女儿被抓为人质时才能明白其中奥妙。

既然大战舰已完成，这次的破坏作战计划只得再次延长，从ミド处听到飞空舰的弱点，得知必须先从カシューオン取得太阳之炎，入城时由ヨーゼフ帮助得到女神之铃，但ヨーゼフ不幸身亡。在カシュオーン城与ゴードン合流后得到太阳之炎，但城外シド的飞空艇被大战舰袭击。

从雪山脱出

ヨーゼフ托起巨石，使主角得以通过。

被追的公主

被大战舰追的飞空船上有公主乘坐着，实在令人担心。

在悲伤中得到女神之铃

虽然斗志不减，但在女神之铃入手之际，突然现身的背叛者ボーゲン令人惊愕，而ヨーゼフ的死更使人悲痛不已。

接受フィン王寻找龙骑士任务的主人公们，前往龙骑士的故乡ディスト，在パルム船上与海贼发生冲突，解决后得到了レイラ的船。

女海贼レイラ的计谋

对于定期航行的船有计划地攻击

由国王之死而产生的使命感

在フィン王去世的瞬间，主角们带着悲伤发誓要打败帝国，得到海贼レイラ的座船，更为队伍增加了希望。

回到アルテア，见到ヒルダ公主，但很快发现是冒名顶替的，将其打倒后知道真正的公主被困在斗技场，因此与ゴードン一同前往。

公主的举动十分怪异

无论说什么话都会发出妖笑。

对公主的牵挂

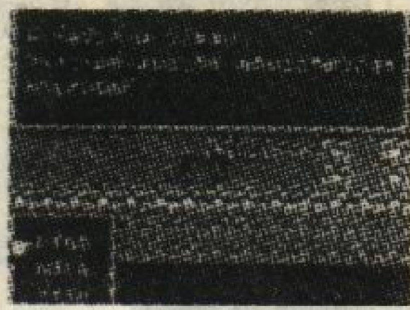
公主出现使人疑惑不定，之后被证明果然有诈，主人公们对假冒者的愤怒之余，不禁更担心公主的去向。

最终幻想的世界附录——最终幻想Ⅰ～Ⅵ完全攻略(上)

FINAL FANTASY Ⅱ＊FINAL FANTASY Ⅱ＊FINAL FANTASY Ⅱ＊FINAL FANTASY Ⅱ

三个关键

ヒルダ公主指示追着ミンウ前往ミシディア,在地下得到角开アルテマ之封印所需的白假面,而到了ミシディア又得知还需要黑假面与水晶之杖,在南方之岛等地得到后,乘船前往有ミンウ在的ミシディア之塔,途中却遭大海龙袭击且被吞入。



机械人偶之谜

如果没有假面就过不了这一关。



フィン城的秘密

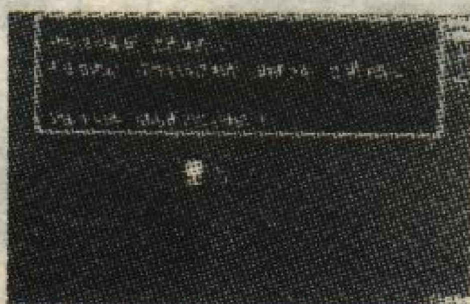
在フィン城隐藏的门去地下得到白假面。

解开众多谜团成就感和突然的绝望

与ミンウ的联络中断,令人担心且有种不详的预感,解开迄今的许多谜给人以成就感,但突然出现的海龙将主角们一下子吞掉又使人一下子坠进绝望中。

创世魔法アルテマ

再次去往ミシディアイア之塔的主人公们,终于在塔顶层找到了ミンウ,他用自己的全部精力解开了アルテマ创世之封印,自己则献出了生命。



解除封印得到魔法

在水晶中取得创世之书。

大魔导士之死

迄今为止为叛军提供许多帮助的ミンウ也死了,对他的敬意此时更增添了悲痛。

说得レオンハルト

在フィン城听说暗骑士レオヴハルト即位当上了パラメキア皇帝,为了劝说他,主人公们与リチャード一起来到パラメキア。



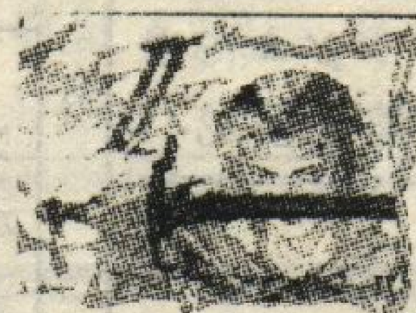
マリア的愿望

マリア对兄长レオンハルト苦苦劝说。

再会的喜与悲

听到レオンハルト的消息,令人又惊又喜,无论如何,现在要去说服他的使命感涌上心头。

总结



最终幻想Ⅱ

发售日:1988年12月17日

机种:FC

价格:6500日元

类型:RPG

主要角色数:26人

宝物种类数:147种

敌人种类数:128种

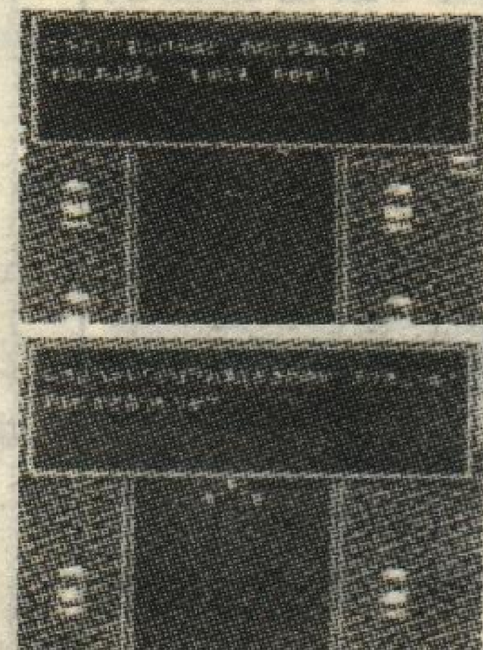
魔法种类数:40种

地点总数:29点

固定战斗回数:20回

剧情总括

在帝国与主人公最初对立关系的基础上,复杂的情节交互展开,相遇分别多次发生,也有些是生死离别,为了各自的目标而……



表现

感情表现

在离别中最悲惨的死别,Ⅱ代中有很多去世的人物,家中都有亲人在等着他回来……与这些人接触时使人又一次想起与他们所期待人的死别。



叛军所负的重担

主人公们直接面对的死别,恐怕比谁都要多,这种悲痛感,更增加了解救世界的责任心。



状况表现

出人意料的OP

与Ⅰ代相比交代情节部分增加,在全篇开卷时直接便以战斗画面出现。



影视剧的气氛

在假公主向フリオニール走近时,画面色调和音乐都会变化等,可以说这是走向剧情化的一步。



フィン城夺回 ＞ 创世之力入手 ＞ 帝国决战 ＞ 打倒最终BOSS

打倒司令官

回到アルテア城,叛军为取回フィン城,正在附近集结,主人公们也接受了单独行动打倒敌人司令官的任务,侵入城中后与レイラ合流实施作战计划,最后夺回了フィン城。



单独行动潜入城中

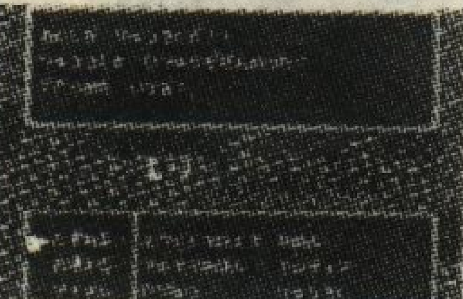
单独行动,城中有レイラ在等着。

肩负重任给人重大使命感

叛军开始行动令人为之兴奋,作为其中一名而担起单独行动的责任,令人紧张也为之高兴。

与龙骑士的相会

在海龙的体内,意外地见到了一直在寻找的龙骑士リチャード。他与主角意气相投,合力从龙腹内逃出,回到アルテア。



在这里相遇实在意外

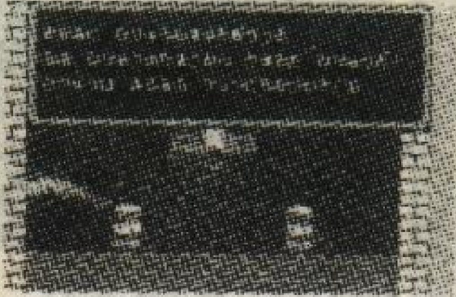
龙骑士也被大海龙吸进了腹内。

逆境之中才显出真心

被怪物吞吸进腹中,实在令人惊愕,不过既然还没死,又有了新的同伴,那么在使命感和求生欲的推动下一定要努力活着回去。

打倒皇帝

得到アルテマ后回フィン,而受到帝国的新兵器龙卷暴风攻击,呼唤出卵中的飞龙,攻入龙卷中,先消灭亲卫队,再打倒皇帝。



飞龙诞生

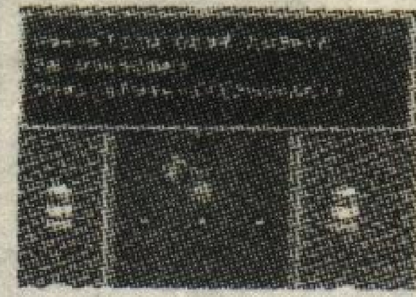
在フィン城的镜子前使用项链ペンダント可以呼唤出来。

打倒强敌的喜悦

帝国的龙卷内,激战后终于将皇帝打败,这大概是最大的成就感了吧。

打倒复活的最终BOSS

在パラメキア与レオンハルト再会正在说服他,最终首脑从地狱中复活,リチアード为了掩护主人公们逃走而牺牲了自己,主人公与レオンハルト回到フィン城最终和解,从ディスト的母子处得到大剑エクスカリバー,为打倒最后首脑而出阵,并在与魔族的战斗中获胜。



リチャード自我牺牲

认识到此时无法获胜,リチャード做出牺牲自己的决定。



与一切的元凶决战在异次元世界展开恐怖的激战。

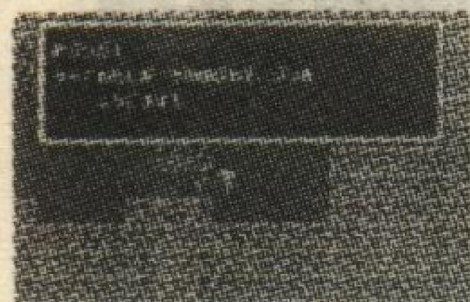
打倒元凶拯救一切的成就感

带着对レオンハルト的失望也为リチヤド之死而悲伤的主角,终于与レオンハルト和解,并一同讨伐最终BOSS,胜利后的成就感是无法形容的。

最终幻想的世界附录——最终幻想Ⅰ~Ⅵ完全攻略(上)

FINAL FANTASY Ⅲ * FINAL FANTASY Ⅲ * FINAL FANTASY Ⅲ * FINAL FANTASY Ⅲ

故事由四位少年从祭坛之洞窟得到被称为风之水晶的物品开始,被水晶选中的四人,便是所谓光之四战士。最初的目的地是封印之洞窟,在**カズス**之町与**サスーン**城均以解开**ジン**的咒文为目的。



封印ミスリル戒指

要解除咒术,必须借助サラ公主的戒指。

充满期待与不安的冒险

被风之水晶所挑选的光之战士们,怀着少许不安与ジン对决,既有紧张感也有喜悦和兴奋感。

▲ 解开ジン咒文

在**カナーン**听说谜之男**デッシュ**传说后,一行前往圣龙**バハムード**山去寻找其人,经过**バハムート**之巢和小人之村,前往维京人**バイキング**居住的**ミラルカ**之谷。



山顶的圣龙之巢

突然在山顶出现。

惊愕、不安、喜悦连续而来

被龙抓住的吃惊和不安,与デッシュ相遇并从龙巢脱离的喜悦接踵而来。

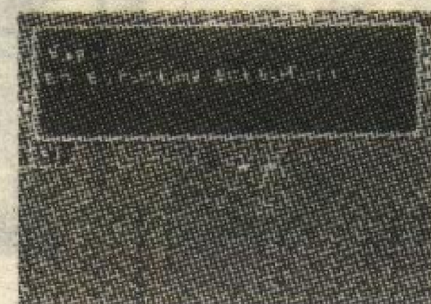
▲ 目标是大海

乘船所至的**トックル**村正受着**アーガス**军侵略,村人被强迫在**ミスリル**矿山劳动,与古代种族**グルガン**相会,得知关于浮游大陆和暗之四战士以及光之力曾发生暴走的事。之后又得知沙漠中浮游城及受神官**ハイン**诅咒的森之长者的消息。



被认为アーカス而受误解

村人对外界保持警戒,采取不欢迎态度。



浮城的秘密

沙漠中的一大奇迹,实际是魔法的作用。

得知世界真像的惊异和了解黑幕后的怒火

听到アーガス侵略行为后的不安一疑惑,以及得知世界真实姿态的惊讶,被对テハイン的义愤取代。

▲ 向外洋出发旅行

受矮人族的委托去讨伐**グツコー**,得到火之水晶的称号,在**ハイン**城打倒**ハイン**得到风之牙,在**アーッス**王处得到时之齿轮,**シド**便可将船改造成飞空艇。



打倒ハイン救出长老之术

拥有邪恶魔力的ハイン很强,想打倒他很难。

成就感与新的期待

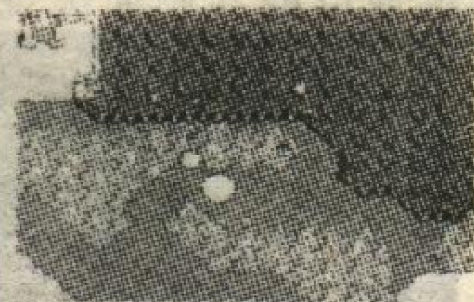
打倒ハイン带来成就感同时得到飞空艇开始前往新世界之旅,让人期待今后的展开。

▲ 得到飞空艇

旅立 > 由浮游大陆展开旅行 > 得到水之水晶称号

前往カナーン ▼

由**カズス**町的高傲老者在**ミスリル**船头带领,进入**ネルブ**之谷,飞空艇将阻路的巨石撞开缺口,但飞艇也因而毁坏了。



巨岩碎裂,巨艇亦坠落

虽然开出了通路,但只能徒步走去。

欢喜与失望交织

与シド相遇,开出通路令人欢喜,但飞空艇的毁坏则带给人失望。

得到船只 ▼

越过山地来到江边,知道这里的维京人正为巨龙所困扰,为得到船只,接受了平息巨龙怒气的委托,前往神殿把事办好,便得到**エンタープライズ**号



乘船驶向新世界

虽不知会有什么险阻,但还是勇敢地出发。

对决的紧张与达成的喜悦

为了镇住ネプト龙,与大龙鼠对决令人十分紧张,达成目标后的欢喜较之加倍,满怀新希望地乘船出发了。

向外洋出发旅行(2) ▼

在**オーエン**之塔顶上与蛇怪**メデューサ**对决,从其临死时的话中觉悟到事件另有主谋,**デッシュ**恢复记忆后,为调整而暂时告别。主角为消灭旋涡前往外洋。



得知水晶的意味

除风之水晶外另有3颗水晶存在。

对新情况的兴奋和不安

对于刚刚听到的名叫ザンデ的敌人产生的紧张和愤怒,以及与デッシュ分离带来的不安,多种感觉交错而来。

大地浮上 ▼

在救助遇难船的**エリア**之后,于水之神殿得到水晶之原,在水之洞窟打倒**クラーケン**后**エリア**亦死亡,得到水之水晶称号,随之发生大地震,被水淹没的大陆出现。



ザンデ的魔手伸向各地

受ザンデ任命破坏水晶的家伙又出现了。

新的世界出现

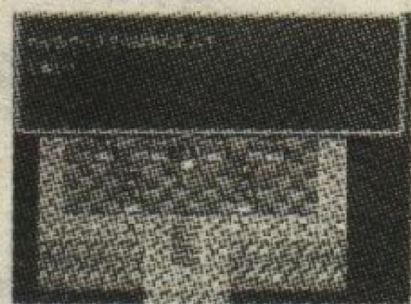
被水淹没的世界让人吃惊,打倒クラーケン令人欢欣,而エリア死去又出人意料且叫人悲伤,随之大地震发生。

最终幻想的世界附录——最终幻想Ⅰ～Ⅵ完全攻略(上)

FINAL FANTASY Ⅲ * FINAL FANTASY Ⅲ * FINAL FANTASY Ⅲ * FINAL FANTASY Ⅲ

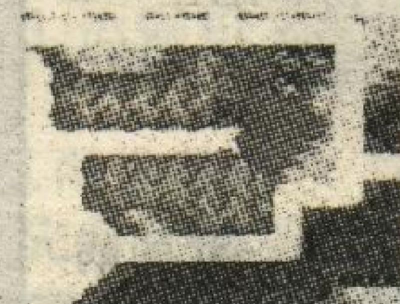
解放飞空艇

从大地震中觉醒的是**アムル**之町，而飞艇**エンタープライズ**号被持有金水晶的男子收了起来，要进入金之馆，首先要有浮游草之靴，命到后进入馆中，但金水晶在争夺中破碎了，幸而夺回了飞艇，然后前往**サロンア**。



金色水晶

为了金色水晶而作战。



飞空艇终获自由

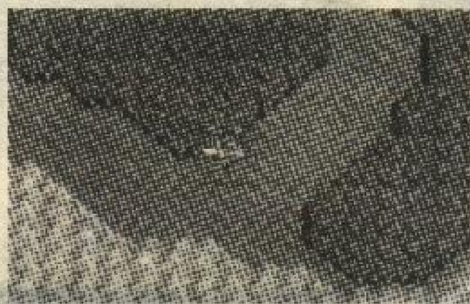
为了新天地而出发。

对ゴールドル的行动而愤怒

将飞艇和黄金水晶在这样的时候仍私藏起来，据为己有且不加以利用，实在是不合情理的行为，对此的愤怒及水晶破碎带来的绝望，令人心情低落。

得到大战舰

在大魔导士**ドーガ**之馆得知魔王**ザンデ**的袭击，**ウネ**决意协助主角并告知了持有牙的意义，之后在古代遗迹得到大战舰**インビンシブル**号，前往**ザンデ**居城。



飞空舰发进

新飞空舰得到后，可以前往水晶之塔。

新的同伴让人一振精神

ドーガ、ウネ两人的协助给人新的勇气，对ザンデ的狂妄燃起正义感，又有了新的飞舰，让人斗志高涨。

讨伐ザンデ

在共7层的塔上，解救出受诅咒而无法行动的一些相识者，与**ザンデ**的死斗最终获胜，但却突然有新敌从杀到，4人死亡。



ザンデ背后仍有别人存在

打倒了魔王，但仍不是最后的结束。

胜利与欢欣只是一瞬

在短暂的胜利后，立刻陷入恐怖的深渊，战斗也毫无意义。

新的旅途 ＞ サロニア解放 ＞ 前往ザンデ的居城 ＞ 讨伐魔王 ＞ 最终战

援助アルス王子

在召唤士之村听到传说的大魔导士**ノア**的消息，以及**グルガン**人对光之四战士的传说，故事的真相渐渐明朗化。在世界最大都市**サロンア**上空，飞艇竟遭击落，在这里正处于内战状态，协助**アルス**王子打败大臣**ギガメス**后，得到了在古代遗迹发现的飞艇**ノーチラス**，前往**ダルグ**大陆。



大陆深处有什么呢？

在ダルグ大深处，过去的飞空艇无法进入。

新的翅膀

アルス王子即位后，会赠与飞空艇。

突然被击落，原来发生了惊人状况

对于王子アリス的同情，使主人公们见义勇为，打倒ギガメス的行侠仗义胜利后，得到新的飞空艇，便可前往之后的旅途。

前往水晶之塔

幻兽的觉醒等事件发生后，**ドーガ**、**ウネ**先后牺牲了性命换来钥匙，使用牙的场所便是水晶之塔。



接受圣龙王的考验

对圣龙王的强大必须留意才行。

接受各种考验

与幻兽对决的考验之后，两位朋友相继死亡，对于即将到来的命运让人心中没有底。

打倒最终BOSS

得到**ドーガ**与**ウネ**的灵魂之力而复活的主人公们，为确保光与暗的平衡，打倒最终首脑而前往暗之世界，得到暗之战士的强力，将暗水晶的最终BOSS打倒，光明又重新出现。



与最后之敌战斗

这场战斗中要有暗之战士协助才行。

败北后的再战及胜利

带着对亡友的感激和暗之战士的友情及不安而展开最终战，胜利后自然充满达成感。

总结



最终幻想Ⅲ

发售日：1990年4月27日

机种：FC

价格：8400日元

类型：RPG

主要角色数：43人

宝物种类数：198种

敌人种类数：225种

魔法种类数：72种

地点总数：78点

固定战斗回数：29回

剧情总结

最大的特征是故事的主人公们，从最初便知道自己的使命，故事的不断展开较出人意外，海底地图等设置，产生了许多一开始看不见的世界。





表现

感情表现

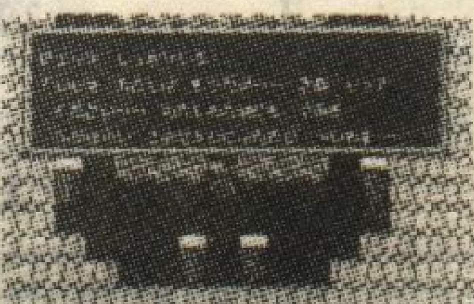
死别的悲哀

分别的究极形态便是死别，アルス王子与父王的死别，魔剑士死亡等等场面时有出现。



死者所托寄的希望

协助者和同伴临死时，都会把希望托付给主人公们，无论エリア或ドーガ、ウネ等，都一心要使世界上重现光明。



状况表现

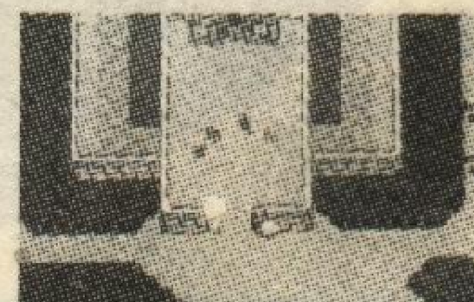
故事伏笔的表演

在当时似乎没有什么意义的事或物，通常都是一些伏线，如湖中的巨龙之影等等。



意外的非常事件

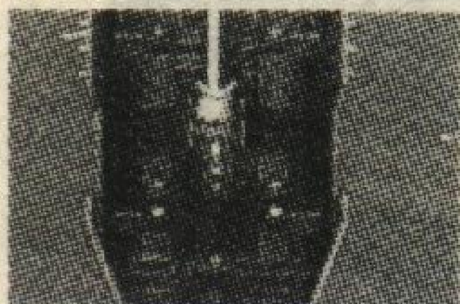
在サロンア上空被击落等类似的无法预期及回避的事件，为劝善惩恶的故事注入紧迫感。



最终幻想的世界附录——最终幻想Ⅰ~Ⅵ完全攻略(上)

FINAL FANTASY Ⅳ * FINAL FANTASY Ⅳ * FINAL FANTASY Ⅳ * FINAL FANTASY Ⅳ

从ミジティア夺取水晶而回,セシル立下大功,却被バロン国王斥责并免去军团长之职,命令前往ミスト。



赤之翼队长セシル

バロンル精锐的军团指挥官得胜而归。

在恩情和正义之间的烦恼

受国王培养常识之恩,但又被国王命令去做违心事,セシル无法解开这个结而陷入烦恼之中。

向バロン归去

从村出救出少女后到カイポ村休息,但バロン方面又有追兵出现,保护少女告之她名叫リディア并成为同伴。



终于敞开心扉

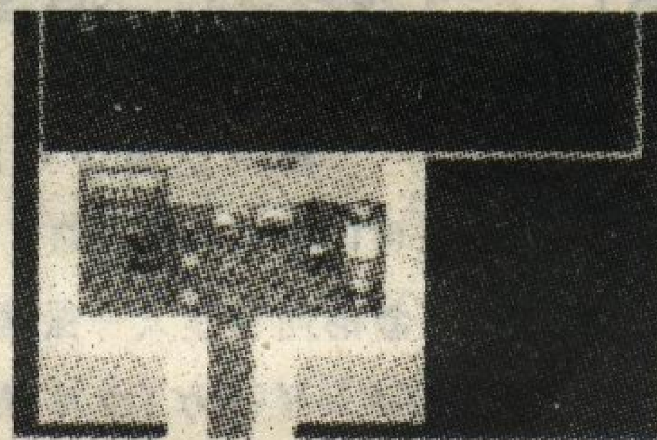
在作战中守护她之后,终于消除了误解。

从误解到友情产生

两人由最初的误解,开始互相了解,并相互同情,这里的友情产生让人感到有连带感情的存在。

打倒バロン的追兵

取到沙漠之光后,立即返回ローザ处,在枕边用沙漠之光后,ローザ从高烧中恢复了意识,一行人再度出发,为了阻止バロン王收齐水晶的行动,前往有风之水晶的ファブール城。



ローザ的病情好转

使用沙漠之光后,很快便见效。

对于治疗的不安与怀疑的痊愈便消逝了。

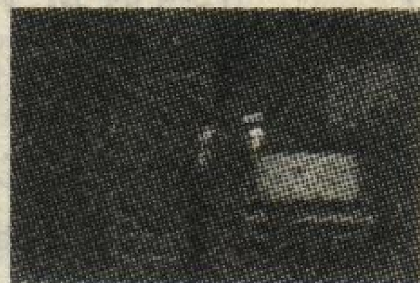
本来沙漠之光的作用令人一直怀疑着,但确实是治好了病症,让人欣慰。

治愈ローザ的病

旅立 > 治疗ローザ的病 > 风之水晶的防卫

讨伐ミスト的幻兽

将ミスト龙打倒,进入ミスト之村,就在这时却发生了爆炸,原来国王先前所赐的戒指藏有炸弹,セシル逃过一劫,但村人不免于难,同伴力仁行踪不明。



戒指意外地发生爆炸

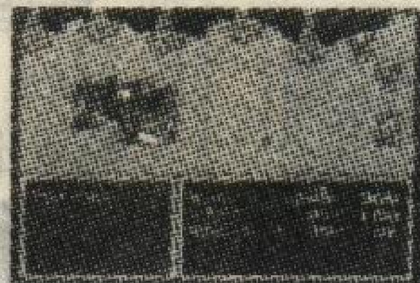
显然国王的目的是连同ミスト村一起毁灭。

惊怒与疑问

在执行任务中便感到有些不对劲,到达村子时更发生了这样的事,只剩自己孤身一人孤独无助充满着内心。

得到沙漠之光

ローザ身染重病,得知要治疗必须得有叫做沙漠之光的道具,探索中与老人テラ相会,在ダムシアン城,バロン的部队使用炸药攻击,テラ之女アンナ在这时遇难,与其恋人王子ギルバート会合后,打倒アントリオン,得到沙漠之光。



不把アントリオン对战。

人情压倒了恐怖感

アントリオン是极强的,但出于对ローザ的关切,大家奋不顾身地去挑战。

前往ファブール

在ホブス山恢复自己情绪的リディア,被怪物袭击时得到了修行武术家ヤン帮助,之后成为同伴一起往ファブール。



终于可以使用火炎魔法了。

对着冰块终于下决心使用火炎术。

克服内心的恐惧

リディア终于克服从爆炸时造成的心理障碍,克服了对火炎的恐惧。

最终幻想的世界附录——最终幻想Ⅰ～Ⅵ完全攻略(上)

FINAL FANTASY Ⅳ * FINAL FANTASY Ⅳ * FINAL FANTASY Ⅳ * FINAL FANTASY Ⅳ

到达**アファブール**却被**バロン**军队攻击，退至水晶之屋中又被突袭，水晶与**ローザ**一起被抢走。



被轰炸的ファブール

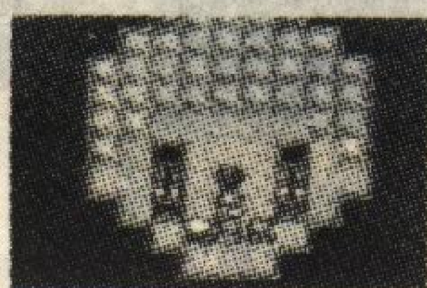
近在眼前的ファーブル就这样被破坏了。

对バロン的怒气

如同アンナ死去时一样，惊愕、愤怒和悲伤，加上对ローザ的被抓而不安。

风之水晶的防卫

对于曾抢过水晶的暗黑骑士**セシル**，人们的反应不是恶意也是非常冷淡，**セシル**为战胜**ゴルベーザ**而前往试练之山，这是有了**パロム**和**ポロム**同行，在山上与**テラ**再会及合流，在山顶上与另一人自我对决后，**セシル**成为圣骑士。



与另一个自己作战！

在这里只要将自己打倒便可以成为超越自己的战士。

不安、动摇、恐怖……

与パロム、ポロム同行带来的少许不安，与テラ再会的欢欣，与自我对决的紧张，主人公被不断的情绪变化所推动着。

成为圣骑士

与魔化的**ベイガン**对决，得知国王已死，现在的国王是**ルイナッツ**所变化的事实，将**カイッツ**打败后得到**シド**与飞空艇，面临危机时**パロム**与**ポロム**将自身石化而帮助同伴们脱出，而**ローザ**营救仍未成功。



为了朋友们而将自身石化

两侧墙壁压迫而来，パロム与ポロム毅然将自己变成石像救了大伙。

为了目标付出重大代价。

将ベイガンカイナッツ打败，但仍没能救回ローザ，并且还搭上了パロム与ポロム的生命，沉重的失败感令人难以逃脱沮丧和自责的情绪。

夺回ローザ

与**ルイン**完成交易后，跟随他来到**ゾット**之塔，**ローザ**就在塔顶，但上行中有劲敌阻路，且**ゴルベーザ**会在最后出现，**テラ**使用陨石魔法欲与其同归于尽掩护朋友们逃出。



奋不顾身地使用极大破坏法术

虽然想同归于尽，但ゴルベーザ并没有死。

付出更大牺牲的成果

虽然打败强敌令人振奋，但无法掩盖失去テラ的悲伤，而且虽救出ローザ，但所有水晶都已落入敌人之手，不祥之感觉越来越浓。

与ルイン的交易

救回ローザ

侵入バロン

救出**ローザ**，夺回水晶的激战开始了，等到夜间的一行人，乘船出发了。然而却在途中被大海龙引导了旋涡将船破坏，与大家在浪涛中失散的**セシル**，独自漂到了**ミシディア**。



突然事件发生。

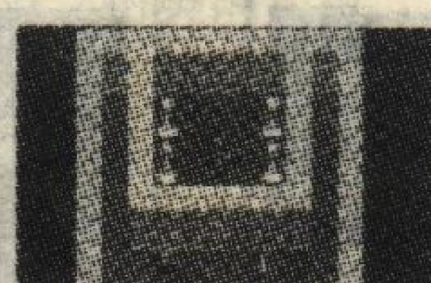
前往バロン的路上被怪物袭击而沉船。

对大海龙的恐惧、绝望后对将来的不安

发生了如此的可怕情况，而且又只剩下自己独身一人……孤独无助和迷惑交织而来。

侵入バロン城

成为圣骑士后为了与**ゴルベーザ**对决并救回**ローザ**，主人公决心再度去**バロン**城，之前在**バロン**町与被敌人洗脑的**ヤン**再会，使他恢复后再被合流。经商讨决定从现在已不使用的地下水道前往。



为了ロージ再度前往バロン

ミシディア长老告之被封印的恶魔之杖的事。

对提供帮助的人怀着感激之情

回到久违的故土バロン，心中又紧张又期待，与ヤン再会令人欢喜，得知他被操纵的事后带来不安也在短短一会儿就解消。

得到土之水晶

与现任赤之翼指挥官的**カイン**再次相遇，并做出只要取到土之水晶交给他便释放**ローザ**的交易。另外从病中的**ギルバート**处听说，在磁力洞窟打倒暗精灵便可得到土之水晶，同时**テラ**与**ギルバート**和解。



为了土之水晶必须打倒暗精灵

在这里是不能装备金属物品的，否则会无法自由行动。

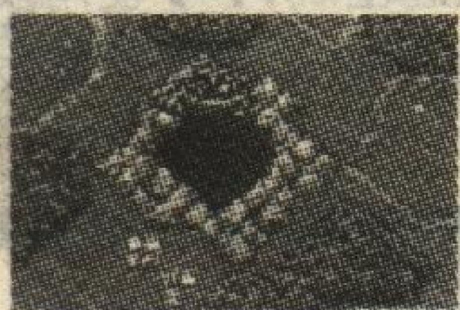
在所爱人与世界的命运之间苦恼

为了世界本不应这样做，但为了ローザ，不得不将土之水晶交给对手。自己的行动究竟是否正确呢？

最终幻想的世界附录——最终幻想Ⅰ~Ⅵ完全攻略(上)

FINAL FANTASY Ⅳ＊FINAL FANTASY Ⅳ＊FINAL FANTASY Ⅳ＊FINAL FANTASY Ⅳ

从恢复正常的ルイン那里,知道了地上水晶之外,还存在地底水晶的事,由アガルト北方打开传说的大洞穴,前往地底途中飞艇却遭矮人轰击而坠落。



传说之洞穴通往地底

这便是往地底的通路,在アガルベーザ北的洞穴,对于新事实的希望。

对于新事实的希望

有其他的水晶存在,对阻止ゴルベーザ的野心带来了新的希望,而突然遭炮击则是未料到的情况。

前往地底

在矮人族战车队的牵制攻击掩护下得以进入バブイル之塔,要将敌人所持的7颗水晶夺回,塔内部将ルゲイエ、バルナバ先后打倒,我方也丧失了ヤン这样的同伴,但却未能取回水晶,逃脱途中,シド自爆使同伴们得以逃离。



在矮人族协助下

趁ゴルベーザ不在进行攻击。

シド的舍身

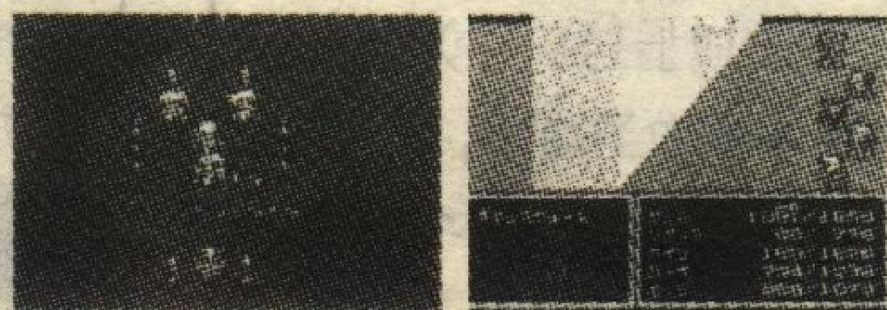
为守护同伴和飞空艇而牺牲。

一再失败的悲伤和悔恨

水晶没有夺回,世界仍面临危机,连续失去好同伴,一个又一个打击接踵而来,但在这样的魔炼下,反而让人更加坚强。

人バブイル塔地下夺回水晶

由ジオット王处得到角洞窟封印的首饰,并加上了与还活着的シド重逢,使飞空艇再次得到改造,在封印之洞窟将铁门打败得到水晶并应付恶魔之壁的威胁,但却由于カイン的背叛全部水晶被夺走。



追击而来的大墙

恶魔之壁是最难应付的敌人。

第三次背叛

カイン竟然又背叛了。

所有希望一瞬间破灭的绝望

最后的暗水晶终于拿到,但却因为カイン背叛,所有水晶都没有了,一瞬间让人的心情跌至谷底。

得到封印之洞窟的水晶

在ジオット王处听到魔导船的传说后前往ミシディア,在长老的祈祷下海中出现了魔导之船,乘上它便可前往月亮,从月之民フースーヤ处听到关于真正的大敌之情报。



一行人前往月世界

乘坐魔导船飞往外太空

对未知世界的不安与期待

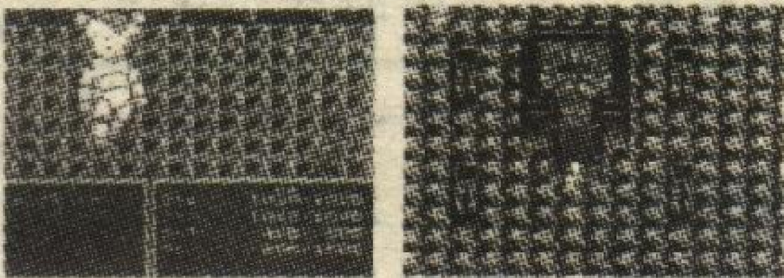
ミシディア传说的魔导船竟真的存在令人感动,而对于从未见过的月之世界,又让人同时有着不安与期待。

前往月亮

暗之水晶的防卫 ＞ 7颗水晶的夺回 ＞ 最终水晶的防卫 ＞ 月之水晶防卫 ＞

守护水晶

与地底矮人族的ジオット相会,得知地底水晶的状况,就在这时水晶屋被怪兽袭击,将其击退后,紧接着ゴルベーザ出现,借幻兽之力的リディア将其好不容易击退,却仍被他将暗水晶抱走。



袭来的敌人

为夺取暗水晶而袭击矮人城。

水晶被夺

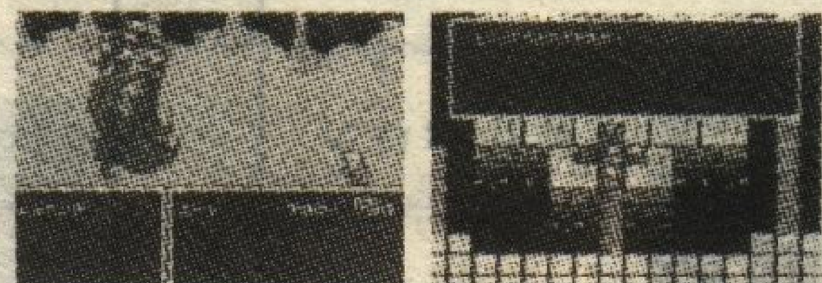
刚为胜利而喘一口气,竟被人夺走了水晶。

与リディア再会之欣喜及任务失败之懊丧

面对ゴルベーザ,リディア竟突然出现,并将其击退实在令人欣喜,但虽打败ゴルベーザ,却仍被夺走水晶实在让人恼恨自己的大意。

从ハブイル塔地上夺回水晶

在シド的弟子们帮助下,エンタープライズ得到了改造,之后前往エブラーナ洞窟,协助エッジ与ルビルンテ作战,エッジ成为同伴后,打倒ルビルンテ,前往水晶屋却掉进掉穴,幸而夺到ファルコン号飞艇而得脱。



最后的同伴登场

在洞窟最深处遇到エフラーナ的ルビルンテ。

与ビカンテ的死斗

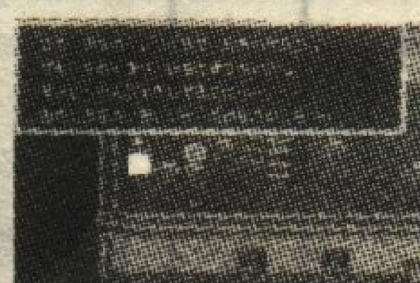
四天王最后的一位,エッジ一个人绝对无法获胜。

所爱者被夺的悲哀,愤怒与绝望。

家族被害使エッジ的心中充满悲哀,愤怒,绝望的情绪,而这时虽然帮助他复仇,但更重要的仍然是拯救世界的使命。

得到幻兽们的协力

在シルフ之洞窟意外地遇到了本应死去的ヤン,重新使他排振作起活力加入队伍,之后在幻兽之洞窟经受了圣兽的考验,再于バロン城与オーディン将会得到传说的圣剑,为最终决战作准备。



ヤン的复活

シルフ将ヤン保持着不致死去,但尚不足以令他活转。

与本应死去的同伴惊喜的再见

见到本来被认为已不在人世的杨,真令人大喜过望,亦为之后的幻兽之考验增添了信心。

前往地球

在月的试练之洞窟接受幻兽神圣龙王バハムート的考验后,会修得最强的召唤魔法,再回到地球时月之民的究极器バブイル巨人已开始破坏地表。



巨人从天而降

大地在巨人的影响下变成一片火海。

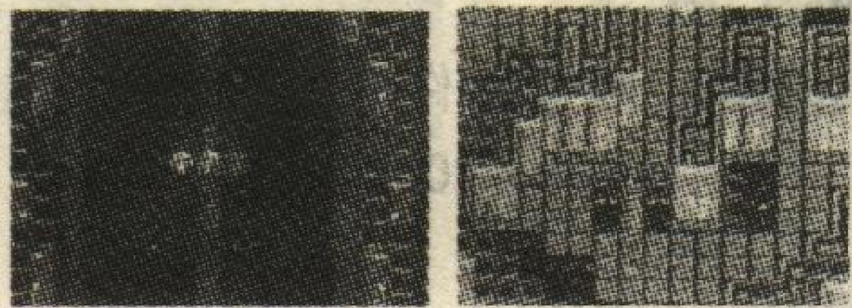
地球面临的危机与随之产生的恐怖感和使命感

看到人们无法阻止巨人的暴行,心中的使命和责任感便油然而生。

最终幻想的世界附录——最终幻想Ⅰ～Ⅵ完全攻略(上)

FINAL FANTASY Ⅳ * FINAL FANTASY Ⅳ * FINAL FANTASY Ⅳ * FINAL FANTASY Ⅳ

在以矮人族战车队为首的同志们协助下，主人公们侵入巨人的内部，并在其间与苏醒的四天对决，全部打倒后前往巨人的心脏地带，将位于此处的控制系统破坏使停止了巨人的动作，排除了面前的危机，**ゴルベーザ**和**フースーヤ**也因此恢复了善良本性。



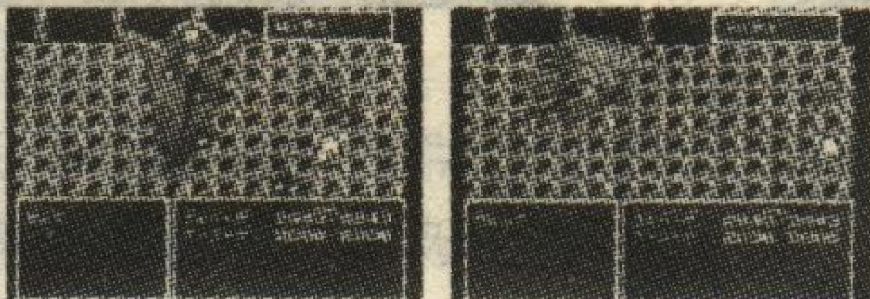
杀戮兵器バブイル巨人
巨人内部处处可见月之民的高科技产品。

四天王集结
曾逐个与之作战的四天王，这时要一气将其打败。

化解了危机的安心与对真正敌人的警戒

打倒了四天王，阻止巨人的活动，使地球的危机解除，并且全员在爆炸中安然无恙，但同时对于月面的真正的敌人，还是不能懈怠。

在月亮的中心部，地下溪谷的探索后，解开了强力武器的封印，拿到了最强武器后去挑战**ゼムス**，**ゴルベーザ**与**フースーヤ**两人合力同时使用最强的双陨石魔法，将**ゼムス**打败，但最终BOSS这时才出现，强悍如**ゴルベーザ**与**フースーヤ**，也终于败北了。



合体的魔法攻击
在最强的两人使用双重魔法时威力惊人。

两位战士不幸倒下
虽然打倒ゼムス，但却对付不了最终BOSS。

恐怖的绝对力量

在ゴルベーザ与フースーザ的合作下，ゼムス终被打倒，但却被之后的最终BOSS全灭，真是难以想象的恐怖。

破坏バブイル的巨人

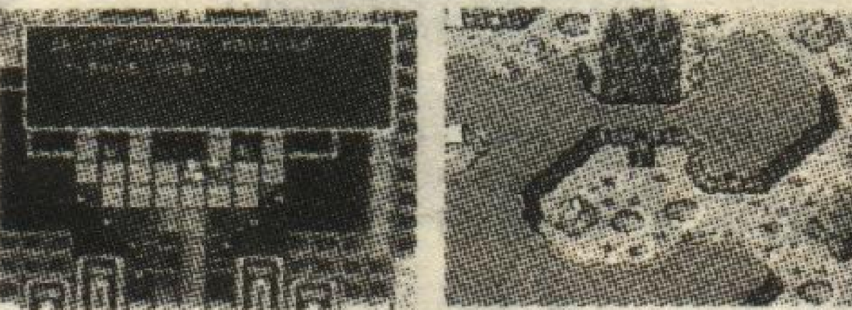
ゴルベーザ与フースーヤ的挑战

バブイル巨人破坏 → 最终BOSS打倒

目标是月亮

最终决战

从爆炸的巨人身体中，在恢复正气的**カイン**引导下成功逃离，为了阻止幕后真正的黑手**ゼムス**野心，**ゴルベーザ**和**フースーヤ**前往月面，有了**カイン**加入的主角们也随后前往在月之民馆的深处，集合了全部水晶的地方，有通往月亮中心的通路。



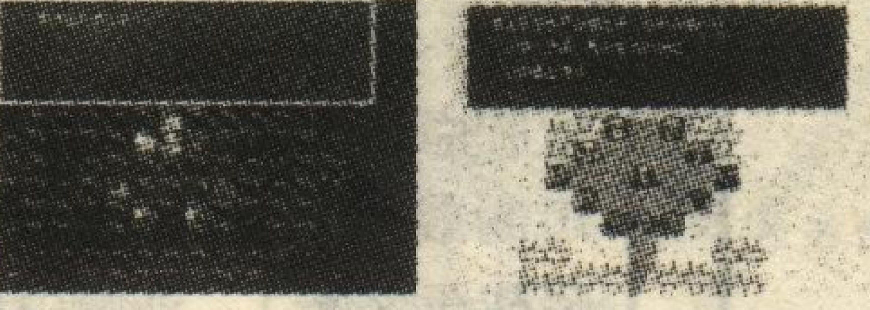
前往月亮寻找真正的敌人
以曾被ゼムス利用而愤怒的ゴルベーザ为首一起前往。

一切由此开始
ゴルベーザ与セシル兄弟间的命运便是在这里被设计出的。

对真正大敌 セムス的敌意及使命感

对于将自己与兄长ゴルベーザ命运随便摆布的ゼムス，与之对决不仅是为了拯救世界，而且有种宿命的使命感。

在强大的最终BOSS面前，主角们也逃不过全灭的命运，但在**パロム**与**ポロム**、地底矮人族、**ミシディア**之民与至今为止所有地球的同伴们祈祷下，一行人奇迹地复活了。背负着全体地球人的愿望，主人公们再次展开死斗，并终于换来了世界的和平。



所有人们的祈祷
为肩负世界命运的セシル等人，地球的人们进行祈祷。

最后的一战
复活的主角们，为了全世界人类而展开最后一战。

守护未来的责任和义务

肩负着全人类希望的重压感，换来更强烈的战役，终于获得了胜利，这时的充实和喜悦是难以形容的。

未完待续

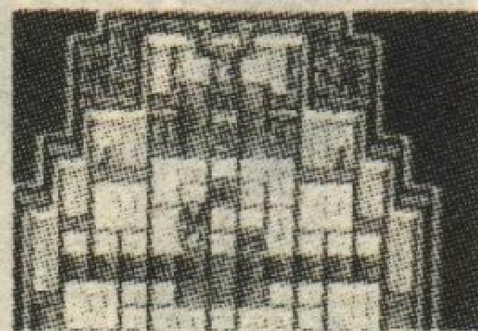
总结

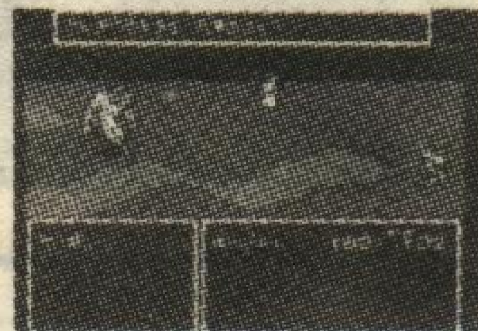


最终幻想Ⅳ
发售日：1991年7月19日
机种：SFC
价格：8800日元
类型：RPG
主要角色数：51人
宝物种类数：247种
敌人种类数：198种
魔法种类数：65种
地点总数：42点
固定战斗回数：28回

剧情总括

以登场的人物内心纠葛为主题，在主人公各自克服心里所受伤痛的场面多次出现。以セシル和ローザ为中心，カイン与ローザ、ギルバート与アンナ之间的感情描绘也是极为动人的。



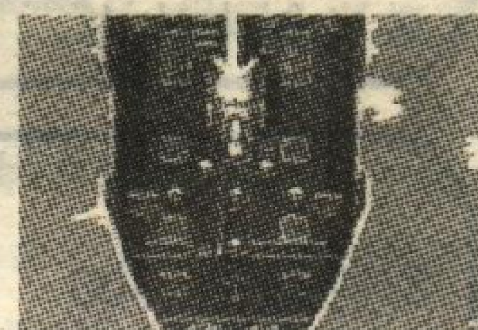


表现

感情表现

苦恼时的细微处理

当心中苦恼及回首过去时，人物都有着非常精巧的小动作来表现内心活动。



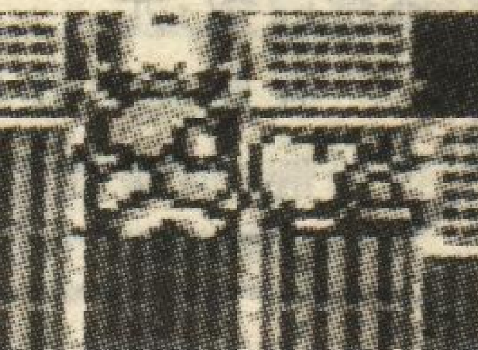
高兴时的大幅动作

当出现喜悦场面时，角色的姿态与欢喜跳跃，手舞足蹈的动作全在此表现出心情的高涨。



倒在地面上的动作

小孩撒娇时或角色疲劳，力尽时都会出现，令人容易理解的表达方式。



状况表现

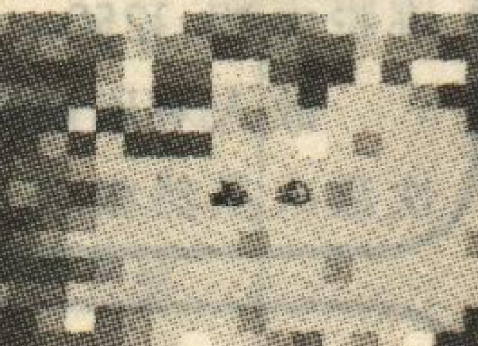
向世界纵深时行去的远近效果

飞空艇前进进地上的景象会发生远近变化的球面效果，使表现更现感染力。



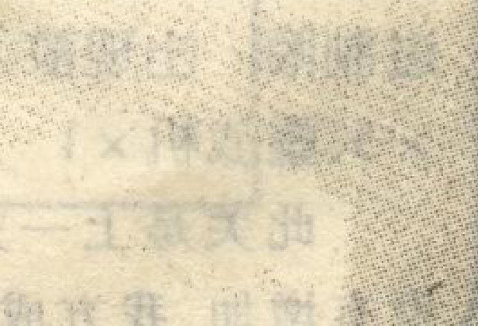
视线模糊的演出

从昏迷中醒来，切换成回想画面时会采用像素变粗的影视效果，令人容易理解。



烟雾迷蒙的气氛

完全看不见周围景物，为了幻想世界的迫近感增加了表现力。





高达 0079——机动战士高达~一年战争 PERFECT ONE YEAR WAR

责编/DRAGON

机种:PS　厂商:BANDAI　类型:SLG　媒体:CD-ROM

第一话

取胜点数:100　制限时间:200　败北条件:高达倒或超过制限　出现敌人:一般兵×2　逃脱点数:无

游戏的第一关,难度非常简单,只要消灭了敌人的两个士兵就可以轻轻的过关,在此建议尽量多的使用高达手中的激光剑来攻击。

第二话

取胜点数:700　制限时间:480　败北条件:母舰破坏　出现敌人:一般兵×1、红彗星×1、母舰×1　逃脱点数:1050

此关的任务是要保护我方的太空母舰逃离敌人的追击,虽然高达的移动力要高过我方母舰许多,但是一定要小心对方的皇牌机——红彗星的攻击。

第三话

取胜点数:700　制限时间:400　败北条件:母舰破坏　出现敌人:红彗星×1、一般兵×1、母舰×1、补给舰×1　逃脱点数:无

在此关中敌人继续向我方的母舰发动进攻,仍然还是保护母舰,但是此关是要把敌人全灭的。

第四话

取胜点数:800　制限时间:250　败北条件:母舰破坏或转移机被毁　出现敌人:一般兵×3、红彗星×1、母舰×1、运输舰×1、旧一般兵×1　逃脱点数:无

敌人得知我方太空母舰将要在地球上降落,便来发起进攻,此关仍要保护母舰和转移机直至安全降落地球。

第五话

取胜点数:600　制限时间:710　败北条件:母舰破坏　出现敌人:一般兵×3、战车×10、战机×7、重战车×10　逃脱点数:1250

敌人对刚降落到地球上的太空母舰发动大规模攻击,这次敌人虽然很多,但这也是提升等级的好机会。

第六话

取胜点数:600　制限时间:500　败北条件:母舰破坏或超过制限　出现敌人:一般兵×4、战机×20、战车×10、重战车×5、重战机×1　逃脱点数:1300

此关是上一关的延续,敌人仍然是非常多,但是实力却没有增加,我方成员的实力高出敌人许多。

第七话

取胜点数:500　制限时间:350　败北条件:母舰破坏或运输机破坏　出现敌人:战机×1、小战机×20、运输机×1　逃脱点数:1400

敌人多数以战机为主,极容易对付,只有敌方的运输机实力较强,集中火力才能将其消灭。

第八话

取胜点数:1150　制限时间:820　败北条件:母舰破坏或超过制限　出现敌人:一般兵×2、红彗星×1、运输机×2、战机×2、小战机×20　逃脱点数:无

在此关中我方母舰是不能移动的,所以所有成员都应守留在母舰旁边,等待敌人的进攻。

第九话

取胜点数:800　制限时间:300　败北条件:母舰破坏　出现敌人:运输机×1、一般兵×2、虎战机×1、新型机×1　逃脱点数:无

战斗开始后不要向对方的虎战机发动进攻,要在消灭了其它敌人后再开始攻击虎战机。

第十话

取胜点数:450　制限时间:460　败北条件:母舰破坏或高达破坏　出现敌人:一般兵×2、虎战机×1、战车×1　逃脱点数:1200

虽然在此关中高达的驾驶员有所改变,但是凭借高达机体本身的优点,通过此关是没有问题的。

第十一话

取胜点数:500　制限时间:1000　败北条件:高达破坏或超过制限　出现敌人:MA×1、战车×10、炮台×5、重战车×3、轻战车×3　逃脱点数:无

高达独自潜入敌人的人工场,敌人虽然人数众多,但是只有MA能够对高达有所威协。

第十二话

取胜点数:520　制限时间:670　败北条件:母舰破坏或超过制限　出现敌人:一般兵×3、虎战机×1、战车×1　逃脱点数:无

此关的前半部分因为高达外出而没返回,所以要尽力保护太空母舰等待高达的返回。

第十三话
取胜点数:460 制限时间:600 败北条件:母舰倒或超过制限 出现敌人:一般兵×1、战车×4、高速战车×1、轻战车×3 逃脱点数:无

因为上一仗中母舰和其它设施均以受损无法移动,所以虽然敌人很少,但是还是需要进行防守战的。

第十四话
取胜点数:800 制限时间:1200 败北条件:母舰倒
出现敌人:轻战机×35、战车×4、高速战车×2、轻战车×2、虎战机×15、大型战机×1 逃脱点数:1000

又是一关敌人极多的战斗,充分利用母舰的地图炮攻击,在消灭了实力较弱的敌人之后便可对敌主力进攻。

第十五话
取胜点数:500 制限时间:620 败北条件:运输机破坏
出现敌人:虎战机×3、运输机×3、轻战机×10
逃脱点数:750

高达救回运输机而发动进攻,这一关要小心敌人对我方运输机的攻击,一定先将运输机附近的敌人消灭。

第十六话
取胜点数:180 制限时间:600 败北条件:母舰倒
出现敌人:魔甲机×3 逃脱点数:无

此次进攻母舰的是敌军最先进的机体,虽然敌人只有三架,但是其能源非常高,尽量选择在敌人身后攻击才可以把他们打倒,但是要小心己方的能源不要过低。

第十七话
取胜点数:2400 制限时间:500 败北条件:母舰倒或超过制限 出现敌人:魔甲机×2、战车×5、高速战车×10、重战车×2、运输机×2、炮台×5、战机×3 逃脱点数:无

极为艰难的一战,敌人不光是人数众多而且其中也有许多实力很强的机体,只有跟敌人进行消耗战才行。

第十八话
取胜点数:300 制限时间:500 败北条件:母舰倒
出现敌人:魔甲蟹×1、机械蟹×1 逃脱点数:无

在母舰进行修理时,敌人向港口进行突袭,此次登场的是敌军新型机动战机,虽然此关中我军母舰即不能行动也不能射击,但是凭借高达的实力还是可以轻松通过的。

第十九话
取胜点数:500 制限时间:480 败北条件:母舰破坏或超过制限 出现敌人:魔甲蟹×2、MA×1 逃脱点数:无

巨大的MA这次出动希望能消灭我方的母舰,尽快先将魔甲蟹击倒,再集中全力与敌人的MA战斗,这时要利用所有成员的火力才行。

第二十话
取胜点数:2500 制限时间:1460 败北条件:母舰倒
出现敌人:魔甲蟹×1、超魔甲蟹×1、新魔甲蟹×2、双魔甲蟹×1、运输机×2、一般兵×8、虎战机×8、魔甲机×8、机动战机×8 逃脱点数:无

只有利用母舰的地图武器消灭敌人杂兵才可顺利通过。

第二十一话
取胜点数:800 制限时间:500 败北条件:母舰倒
出现敌人:超魔甲机×2、MA×1、新型机×1
逃脱点数:1530

敌主力部队登场,其中的新型MA拥有较高的实力,但是还是无法与高达相对抗,尽量多挣取经验值。

第二十二话
取胜点数:2500 制限时间:950 败北条件:母舰倒或超过制限 出现敌人:超级魔甲机×6、母舰×600、机动兵×1
逃脱点数:无

此关登场的超级魔甲机实力很强,尽量集中火力逐一消灭,不要等其回到母舰补给。

第二十三话
取胜点数:3450 制限时间:1490 败北条件:母舰倒或超过制限 出现敌人:母舰×3、超级魔甲机×18、旗舰×1
逃脱点数:无

虽然这次登场的超级魔甲机众多,但是如果我军充分利用母舰的地图武器还是可以过关的。

第二十四话
取胜点数:3500 制限时间:500 败北条件:母舰倒或太阳反射镜全被破坏 出现敌人:母舰×3、超级魔甲机×9、一般兵×9、战机×4、炮台×3、粒子炮×2 逃脱点数:无

一场艰难的作战,敌军拥有压倒性的优势,只有利用逐一消灭的战术才能与强大的敌人相周旋。

第二十五话
取胜点数:4150 制限时间:1500 败北条件:母舰倒或超过制限 出现敌人:超级魔甲机×11、旗舰×1、母舰×2、MA×1、一般兵×11、战机×9 逃脱点数:无

唯一值得小心的是敌人登场的MA,让并不是很强的同伴远离他的射程,以免造成不必要的损失。

第二十六话
取胜点数:2250 制限时间:1100 败北条件:母舰倒或超过制限或高达倒 出现敌人:旗舰×1、母舰×2、超级魔甲机×6、红战机×1、超级战士×1 逃脱点数:无

我方母舰地图武器的充分利用可以收到意外的效果,不过敌人的超级战士还是要费一番精力才能打倒的。

第二十七话
取胜点数:500 制限时间:450 败北条件:超过制限或我军全灭 出现敌人:MA×1 逃脱点数:无

敌人的新型机体独自前来挑战,虽然敌人有强大的火力,但是利用我方众多成员共同攻击便可以消灭敌人,建议使用高达的激光剑。

第二十八话
取胜点数:800 制限时间:1450 败北条件:超过制限或NPC全灭 出现敌人:旗舰×1、新战机×1、MA×1、母舰×2、超级魔甲机×2、红战机×1 逃脱点数:2550

战斗一场比一场更加激烈,这次登场的MA实力高得惊人,我军跟本无法攻击到它,只有当敌人被消灭后它会退却。

第二十九话
取胜点数:4800 制限时间:1860 败北条件:母舰倒
出现敌人:旗舰×1、新战机×1、MA×1、红战机×1、母舰×2、超级魔甲机×18 逃脱点数:无

上一关中强大的MA再次登场,同样它仍是实力强劲,但是如果使用高达进攻的话会发生情节使其撤退。

最终话
取胜点数:4000 制限时间:2500 败北条件:母舰倒或超过制限 出现敌人:护卫机×1、旗舰×1、母舰×2、超级魔甲机9、粒子炮×3、一般兵×5、旧一般兵×3、绿战机×9
逃脱点数:无

最终战,打穿这一关之后就可以看到结尾。



神圣传
MEGASEED

机种:PS 厂商:BANPRESTO 类型:SLG 媒体:CD-ROM

责编/DRAGON

故事背景

本作的故事发生在地球上,此时的地球正处于二十世纪末,人类正处于繁荣稳定的阶段,人们仿佛已经忘记了那个关于"1999年世界大灭亡"的预言。

在1998年的日本,本作的主人公在一次偶然的事件中了解到有关于遗传因子的能力,从此以后就出现了可以利用遗传因子进行变身的超兽战士。就在此时地球上的暗黑集团企图利用来自魔神封印中的正体不明遗传因子来攻击人类,企图支配地球。

于是国家组织了秘密组织ZEAN,用遗传因子的变身来对付暗黑集团的阴谋。但是谁也不知道究竟是谁留下了魔神的封印,究竟在未知的时代到底发生了什么事情呢?为何历史上没有记载有关变身的事情呢……

游戏系统

整部作品仿佛是一套连续的动画片,每关都有独立的标题以及名称,而且故事是由开始一直贯穿到结尾的。每部的结尾都有下一部分的介绍,这一点仿佛是模仿了今年的优秀SLG作品《樱花大战》一样。

在战斗中的设定非常有意思,在障碍物上移动时是会消耗两倍的移动力,而且部队分为3种属性:海、陆、空,各种属性有不同的攻击判定,各属性间相互克制,设定非常精密。在游戏中还有一种特殊设定,也就是当所控制的角色移动范围可以到达ASSAULT COMMANDER时,将角色移动到此物体旁边,下一轮就会出现"乘车"的指令,选择此指令便会登上此车,而且每轮还可以自动回复HP和BP,善加利用是此游戏中盘以后攻略的关键。

第一话

前回

胜利条件:四个敌人打倒
败北条件:主角死亡

主角被机械人所击倒,同时他的妹妹被敌人抓走,此时机械人エディ将遗传因子投入主角身体,令其复活并带有变身能力。

此时要对付6名敌人,只要击倒四人便会轻松过关,但是主角的妹妹还是被抓走了。

后回

胜利条件:ヴァリオラ倒
败北条件:主角死亡

变身后的主角经过仔细的询问之后才了解到如何才能变身回到人类的模样。但是就在他变身回人形时,又遭到了敌人的围攻。

此回敌人只有3名杂兵和此关BOSS登场,对于拥有强大变身的主角来说,打倒他们不成问题。

第二话

前回

胜利条件敌全灭
败北条件:主角死亡

主角的好友提供情报说在森林公园仿佛有怪物出现,觉得情况不妙的主角他们前去公园调查,果然发现了敌人。

此回虽然只有5名杂兵,但是要小心第3回合时敌方会有一名速度极高的人物登场。

后回

胜利条件:クロイツフェルト倒
败北条件:主角死亡

想要离开公园的主角被暗黑集团的博士所拦阻,他想把主角抓回去研究,以便生产出更强力的变身遗传因子。

虽然刚开始时会人形作战,但是因为赶不上敌人的速度而变身成为高速状态进行进攻。

第三话

前回

胜利条件:全部机械倒
败北条件:主角死亡

重伤醒来的主角发现自己在国家成立的秘密组织ZEAN中,组织的成员要求其加入,并以救回他妹妹吸引他加入组织。

刚刚加入组织的主角引起了组织内部成员的反感,在一次比试中要以高速状态击败队友才行。

后回

胜利条件:ミクソーマ倒
败北条件:主角或セイ死亡

战斗结束后,主角的实力被组织内部成员所公认。这时组织得到情报,某地区有暗黑集团出现,大家便立刻行动。

起先的战斗很容易,但是在第四回合时,セイ会被敌人所干扰变为NPC,请尽快把BOSS击倒。

第四话

前回

胜利条件敌全灭
败北条件:主角死亡

我方基地发现在刚刚有陨石降落的地区有不明物体出现,刚刚开发完新型装甲的主角一行人立刻前去调查。

虽然在此会遇到敌人的抵抗,但是凭借主角和同伴们的战斗装甲可以轻松将敌人打败。

后回

胜利条件:プレスオン倒
败北条件:主角死亡

反回总部的主角向组织领导人反映了有关于プレスオン的情况,就在此时又想起了警报声,主角他们拿起刚开发出的战斗装甲便出发了。

敌人实力很强,要尽全力使用强力攻击才能把他击倒,胜利后敌人会逃走。

第五话

前回

胜利条件:敌全灭

败北条件:主角死亡

收到第三支部求援后,主角等人立刻前往支援,但是为时已晚。

与在大楼前的敌人展开战斗,再把敌人全部消灭以后得到交换人质的通知。

后回

胜利条件:ラクロス倒

败北条件:ミユ或主角死亡

为了救回妹妹主角前去人质交换地点,但是发现人质却是ミユ。

此关BOSS防御力极高,第6回合主角会变身,利用蓄力便可使用绝招。

第六话

前回

胜利条件:敌全灭

败北条件:主角死亡

主角一行独自前往敌人总部去营救自己的妹妹,但是却中了圈套。

建议变身为高速状态,利用速度打倒所有敌人,但是最后又被敌人击伤。

后回

胜利条件:アルボ倒

败北条件:主角死亡

回到基地后被迫去医疗室去进行治疗,之后再次去敌人总部。

虽然在此关中可以轻易把所有敌人全部消灭,但是仍然没有救回妹妹。

第七话

前回

胜利条件:MMAS全灭

败北条件:己方人物死亡

进入敌人总部开始调查,但是在此又中了敌人的圈套。

一定要调配好兵力,千万不要抱着敌全灭的方案去行动。

后回

胜利条件:接近セイ或ユイ

败北条件:主角死亡

为了救回自己的伙伴,主角开始发动救援战斗,可是形势非常不利。

充分利用主角的各种变身才能消灭所有前来的敌人,救回同伴。

第八话

前回

胜利条件:敌全灭

败北条件:主角死亡

与一名不明身份的敌人展开战斗,但是被其吸收了资料后逃脱。

敌人研制出一名与主角外形和实力相同的角色,此关要将全部杂兵消灭。

后回

胜利条件:キャサヌール倒

败北条件:主角死亡

为了消灭敌人的假主角,大家全体出动进行攻击。

在攻击假主角时会变身成为究极状态,以此实力将敌人消灭。

第九话

前回

胜利条件:サイトメガロ倒

败北条件:主角死亡

又中了敌人的诡计,将主角吸引出来,布下埋伏准备将他消灭。

在战斗中得知基地被攻击,气急之下变身为究极状态将BOSS打倒。

后回

胜利条件:キカン倒

败北条件:主角或セイ死亡

基地内部被敌人潜入,セイ前去调查时却被敌人包围。

为了营救同伴,主角立刻前去参加战斗,要小心敌人BOSS的间接攻击力。

第十话

前回

胜利条件:敌全灭

败北条件:主角或セイ死亡

潜入的敌人不只是一批,敌人的博士带领同伴登场出现。

建议立刻变身成为究极状态,以极高的攻击力把所有敌人打倒。

后回

胜利条件:博士倒

败北条件:主角或セイ死亡

在基地中发现了敌人埋伏的间谍,セイ又被敌人所包围。

战斗前半进入防守状态等待主角,第7回合是主角会出现。

第十一话

前回

胜利条件:ハンターン倒

败北条件:主角或セイ死亡

刚刚消灭基地内部敌人又收到敌人出现的报告,大家立刻前去调查。

在公园中与敌人展开战斗,只有变成究极状态才能与敌人的实力相对抗。

后回

胜利条件:リグナ倒

败北条件:主角或セイ死亡

打败敌人之后,敌人立刻展开反扑,要小心敌人强大的实力。

虽然此关BOSS各项能力都非常高,但是利用所有人员的攻击便可成功。

第十二话

前回

胜利条件:フレスオン倒

败北条件:主角死亡

在基地向领导人汇报时得知一个敌人独自前来进攻。

主角自己前去迎战,当敌人接近后变身成为最强状态便可将其击倒。

后回

胜利条件:十轮内敌倒

败北条件:主角死亡

在把敌人带回基地进行研究时,突然发生失控事件。

主角要在十轮之内把敌人消灭才可,在第四轮时会有同伴加入。

第十三话

一回

胜利条件:レオ倒

败北条件:主角死亡

到向敌人总部发动攻击的时候了,全员全体行动。

首先要与レオ对战,要小心其他士兵的实力高于普通的杂兵许多。

二回

胜利条件:アルマ倒

败北条件:主角死亡

与敌从展开第二回合的激战,要小心敌人的围攻。

变身成为最强状态的主角还是可以很轻易的把敌人的BOSS打倒。

三回

胜利条件:メイザース倒

败北条件:主角死亡

敌人的拼死抵抗开始了,尽量不要理会敌人的杂兵。

在靠近此关BOSS时,他会进入变身状态,我方成员将会有所损失。

最终话

前回

胜利条件:全フレスオン倒

败北条件:主角死亡

大量的フレスオン登场,这是与同伴们进行的最后一战。

所有人必须集中全力把敌人逐一消灭,才有可能通过此关。

后回

胜利条件:メイサース倒

败北条件:主角死亡

与敌人最终BOSS展开大决战,虽然敌人攻击力很大,但是阻拦不住主角的脚步。

由第4回合起,每隔3回便会有同伴前来支援。

邮购信息

玩家最后的收藏机会

紧急通知

《电子游戏与电脑游戏'96典藏本》总括96年大部分精典游戏，共收录攻略30篇，并分别从出招、系统、故事、流程等多角度进行介绍，文字流畅，简明实用。本书面市以来受到各界的广泛好评，许多城市已然脱销。本编辑部现仅存少量存货，望有意邮购的读者尽速汇款至北京电脑工作室！

因为这是本刊第一次编辑的游戏方面的书刊，极具收藏价值。编辑部特决定对汇款邮购此书的朋友们免收邮费，也就是说各位只需22元便可获得《'96典藏本》。

存货不多，欲购从速！切勿乱汇款，以免造成不必要的损失。

好消息·好消息·好消息

《'96年合订本》即将上市

《电子游戏与电脑游戏》自诞生以来受到社会各界广大玩友的热情支持，这其中既有一直关注它成长发展的老读者，又有最近才对它情有独钟的新朋友。近日来，编辑部不断收到读者的来信反映已无法买到1996年7月至12月的各期杂志，针对这种情况本编辑部特决定推出《'96年合订本》。

《合订本》汇集了96年本杂志的所有内容，大16开本，480页。封面封底经过重新设计，非常精美。

每本**28**元

物超所值　永久珍藏

敬请各界读者留意

《现代电子技术》97年第1、2、3、4、7期已无存货，如已将款项汇出，可与北京电脑工作室联系作适当调换。请未能购买到这几期杂志的读者不要着急，这并不会影响你最后参加"集刊标 中大奖"的活动，编辑部将会采取有效的措施，各位请注意本期杂志上的广告。

96年7至12期以及97年5、6、8、9期杂志尚有少量存货，如欲购买，请汇款至北京电脑工作室。

你买了没有！不要错过，快来参与，机会就在眼前！

集刊标　中大奖

为酬谢广大读者的厚爱与支持，本刊自97年1月起将举行"集刊标、中大奖"的抽奖活动。刊标的位置是在每期杂志目录页的右下角，请读者将其剪下妥善保存，至97年12月只要读者集齐1-12月的所有标刊，并按要求（具体要求本刊会在12月号杂志上向读者说明）寄至北京电脑工作室，便有机会获得大奖。

特等奖：一名　多媒体586电脑
一等奖：一名　多媒体486电脑
二等奖：三名　世嘉土星或索尼PS
三等奖：五名　超级任天堂16位机
参予奖：一百名　原版电脑光盘1张(套)
幸运奖：五千名《电子游戏与电脑游戏'97典藏本》

二十万元大派送！好运在等待着你！

秘技无限·秘技无限·秘技无限

秘技无限 续再续！

自本刊推出《秘技宝典·续》一书以来，不断收到各界玩友的来信及来电，其中有不少反映虽然该书对次世代游戏秘技已有了较为全面和详尽的介绍，但对于其他机种却未能收录在内，所以不免有美中不足之嫌。为了弥补这一遗憾，本编辑部将推出一本囊括 PS、SS 外各机种秘技的书籍！该书旨在弥补《秘技宝典·续》的不足，书中除秘技（包括 97 年最新游戏的秘技）外，还有多种精采的内容。请诸位玩友放心，该书的目的主要是为了酬谢大家对本刊的支持与帮助，虽容量超大，但价格将极为低廉，相信能令所有读者满意！

该书预计于年内推出，敬请留意！

《秘技宝典·续》

该书是北京电脑工作室与"名品消费"杂志社合作期间于 96 年底编辑完成的，可以说是《'96 典藏本》的姐妹篇。

次世代主机已经是现在游戏机发展的主流，向这个方向过渡势在必然，而《秘技宝典·续》一书正是顺应这一潮流，为广大玩家迈入一个崭新的游戏时代提供可靠的向导。本书中收录了 PS、SS 两大次世代主机自推出以来至 96 年底的全部游戏，既有简洁明了的介绍又有方便实用的秘技，既可作为游戏目录以便查阅，也可作为攻关时的左膀右臂，高水平的玩家不可不备。



《秘技宝典·续》版式设计新颖，封面华丽，并在国内电玩书籍中首开先河，创造性的采用了"束腰"，可与任何典藏书籍相媲美。有意购买者请与北京电脑工作室联系，免收邮费。

咨询电话：62045118 转 02　**定价：18.80 元**

邮购地址：北京市海淀区花园东路 8 号中区 1 号楼 262 室（48 分箱）
北京电脑工作室收

招聘启示

因工作需要，本编辑部现诚聘以下人员：

1. 编辑三名（专职）

条件：大专以上学历，对电子游戏与电脑游戏有一定的了解，吃苦耐劳，有责任心。

2. 翻译一名（兼职）

条件：大专以上学历，精通日语，有电子游戏或电脑游戏方面经验者优先考虑。

3. 电脑排版一名（专职）

条件：有相关工作经验两年以上，精通 WITS 排版系统。

应聘方式如下：

请应聘者将学历证书复印件及个人简历寄至北京电脑工作室。**来信请寄**：北京市海淀区花园东路 8 号中区 1 号楼 262 室（48 分箱）（邮编：100083）张先生收

因工作繁忙，应聘者的来访和电话恕不接待！

一经录用　待遇从优

广大读者的福音·广大读者的福音

应广大读者强烈要求 《'97 年合订本》（上） 提前登场

自从本刊今年年初推出了："集刊标　中大奖"的活动以后，受到了广大读者的热烈响应，其程度是我们始料不及的。许多读者反映因为某些原因没有买齐到我们上半年中的所有杂志，所以无法参加"集刊标　中大奖"的活动，为此我们曾经在杂志中说过，我们会有补救措施的，这就是《'97 年合订本》（上）的提前登场。

在这次的《'97 年合订本》（上）中汇集了 97 年上半年杂志的所有内容，并且还会把上半年中的"刊标"全部奉献给热心的读者。另外，这次刊标将以独立页的形式出现，不会影响到本书的收藏效果，而且就算是集齐上半年杂志的读者也可用合订本中的刊标，这样就不会破坏杂志的整体效果。

你想以最快的速度通关吗？

你想对近期的精典游戏有透彻的了解吗？

那就要注意了：

《电子游戏技巧(1)——电子游戏最新指南与攻略》

隆重上市！！！

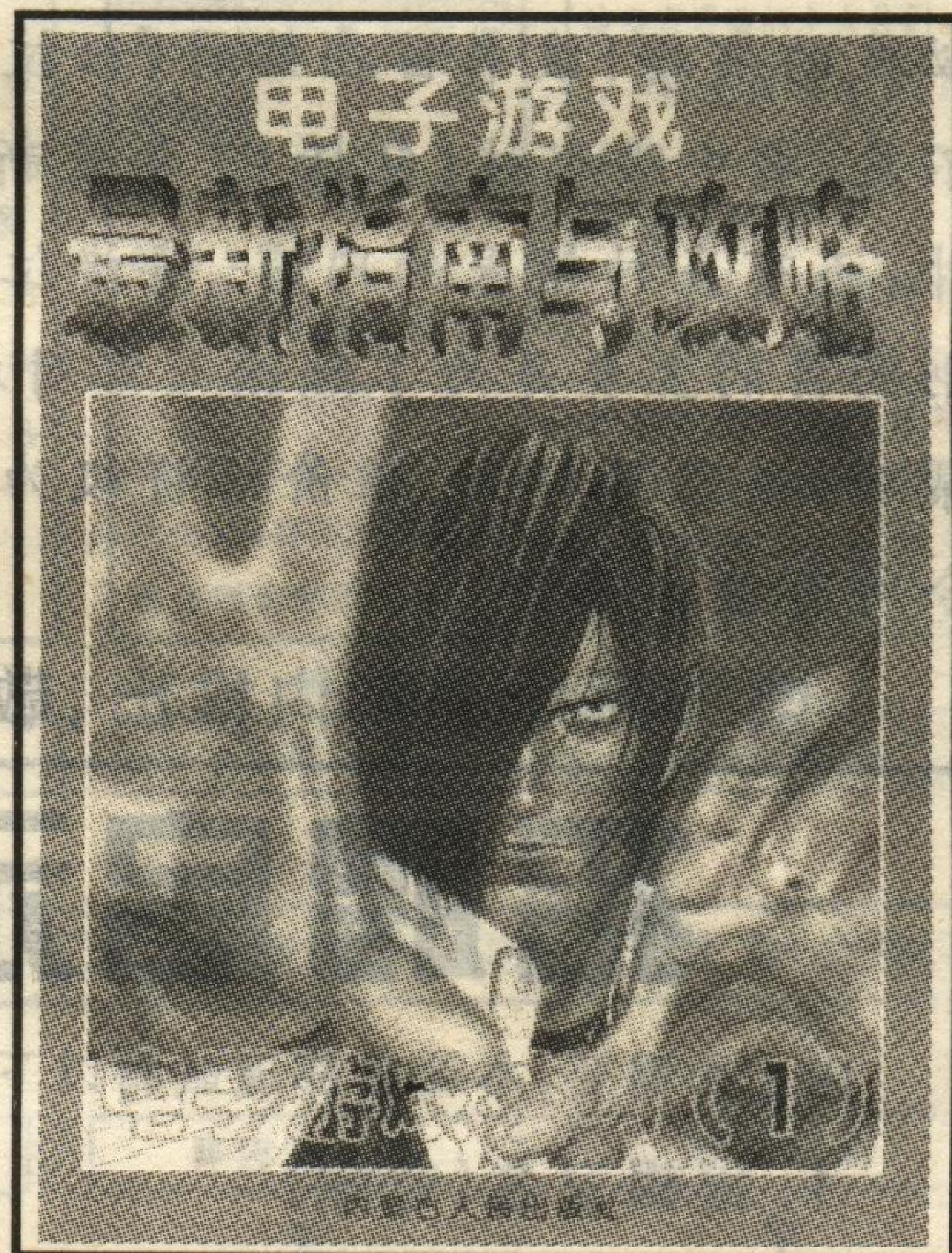
定价：22元

这是我编辑部所编辑的游戏权威系列工具丛书的第一部，其形式新颖、内容丰富。本书分为两个部分：

"指南"会对最新电子游戏的内容及系统作全方位的立体介绍，并附有编者的评价。

"攻略"亦以多、新、全、快为宗旨，覆盖面广，详尽充实。

《电子游戏最新指南与攻略》着重的是实用性，不仅可弥补《'96典藏本》和期刊的不足，而且在内容和质量上又有了长足的进步。另外，本书除配有精美的彩页外，仍将附送大幅游戏海报。



本书封面

内容提要

美塞亚公司经典名作《梦幻模拟战Ⅳ》超详细完美攻略！

SCE年度超难A·RPG巨作《阿兰多拉》完全攻略！

SEGA公司超大作《机动战舰》全部人物攻略详解！

CAPCOM近期三大格斗游戏(《街头霸王 EX PLUS》、《街头霸王 3》、《恶魔救世主》)完全出招！

NAMCO皇牌3D经典《铁拳 3》出招解析，及登场人物的故事背景！

……

除以上内容外，书中还收录有近期几乎全部著名游戏的完全攻略及热斗出招，实为一本不可多得的工具书！

百分之百的魅力值＝百分之百的满足感

不可思议的陆行鸟迷宫





厂商：SQUARE，类型：RPG，媒体：CD-ROM，发售日：97年冬

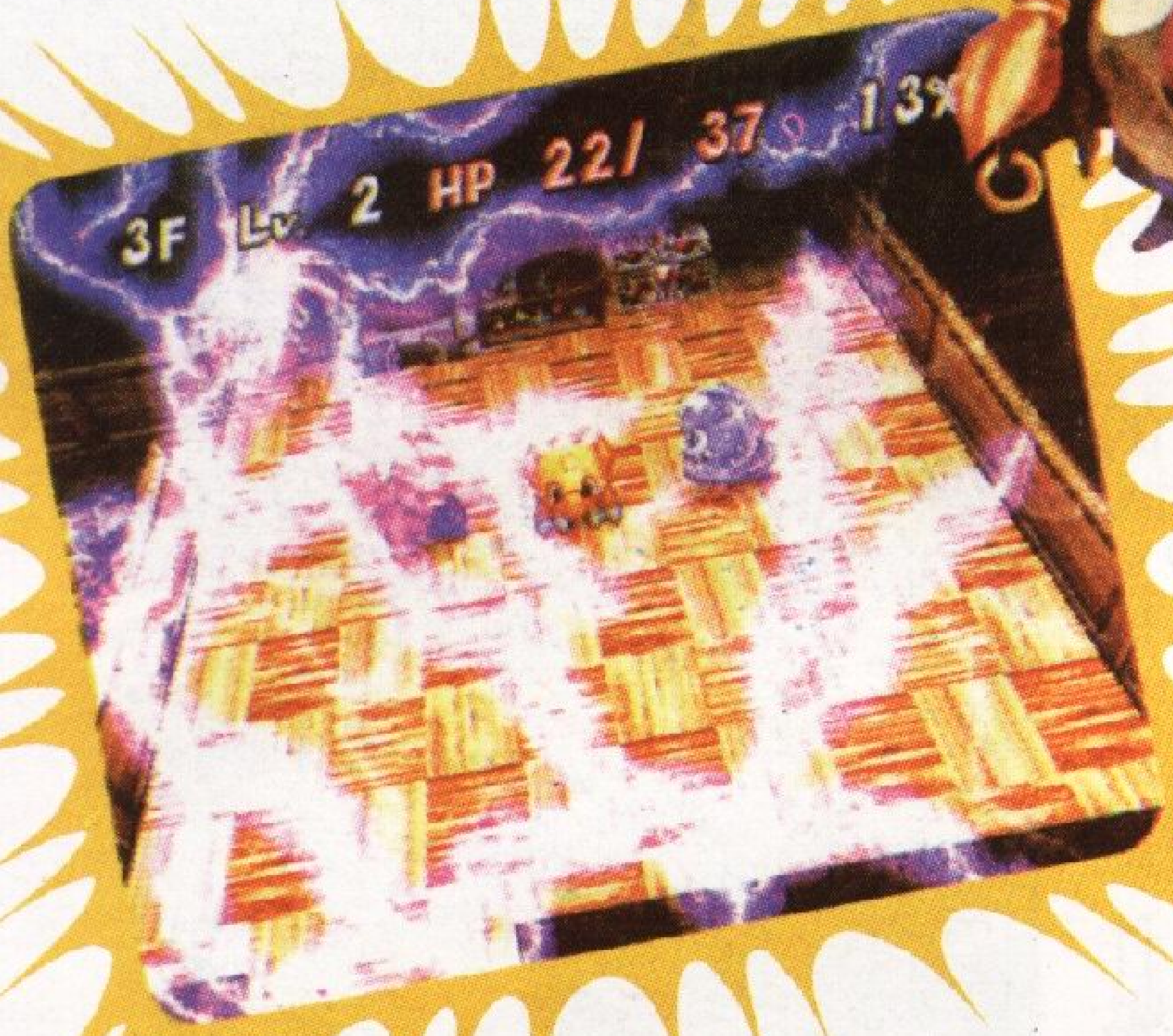
史克威尔最新公布的RPG之一，游戏的主角是"FF"系列中那忠实可爱的陆行鸟。大家可以从题目中看出这个游戏其实是SQUARE的《最终幻想》与CHUN SOFT的《不思议之迷宫》之间的梦幻组合。游戏仍由SQUARE制作，但其监制却是CHUN　SOFT的中村光一。

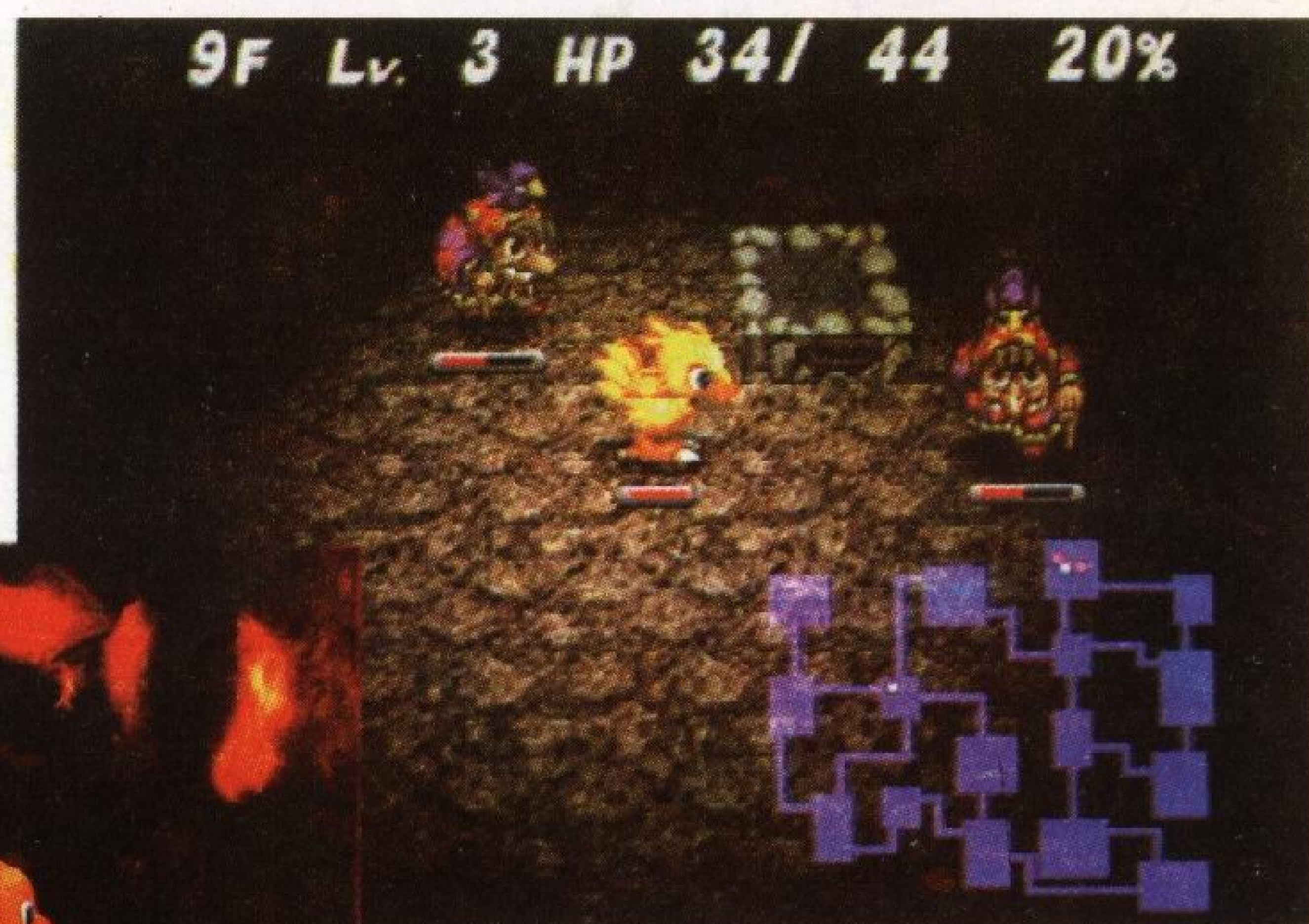
游戏中的各登场角色几乎全部来自"FF"系列，主要是动物角色，游戏中陆行鸟要在这些被称为“不可思议的迷宫”中冒险。在冒险中会遇到各式各样的怪物，而与之抗衡的便是"FF"系列中出现的魔法及召唤兽。



雷神拉莫登场！







→战斗画面与“风来的西林”中十分相似。

←陆行鸟终于可以过一过当主角的瘾

我们是最佳拍档！！



我们是反面角色！！



SHINING FORCE III
光明力量3 第一部

厂商：SEGA 发售日：97年12月 机种：SS
类型：S·RPG 媒体：CD-ROM



帐篷村




世界各地都会有不同的风情，这里象是游牧民族的村落

海上都市




一看便知是较发达的商业都市



海上都市给人一种人工岛的感觉

国境瀑布



吊桥便是两个国家的联系

世嘉最负盛名的超经典RPG系列，在国内几乎所有的游戏迷都玩过或听过的"SHINING FORCE"的大名，由于前几作的游戏系统及故事情节都十分吸引人，所以该系列的受欢迎程度可谓是空前的。这次世嘉继前作《古代之封印》后经过了4年的时间精心策划了这个系列的第三集。

他们就是光明之军团的初期成员！



辛比奥斯

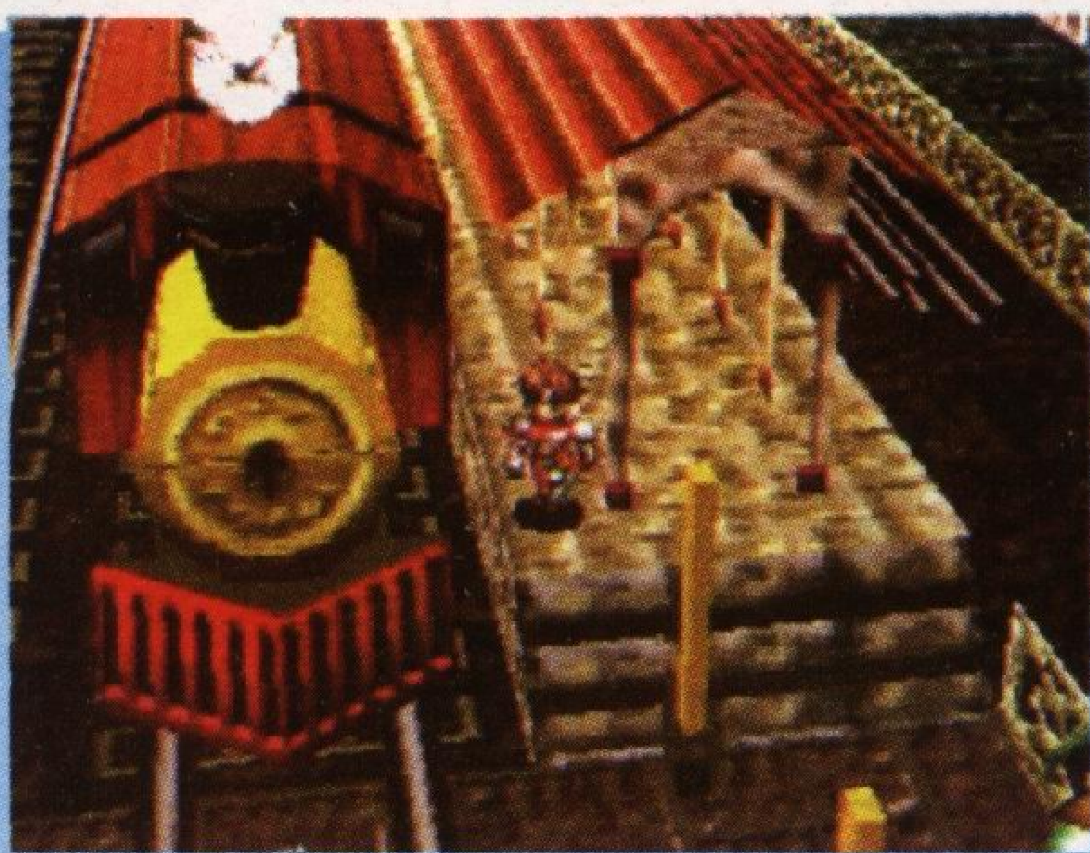
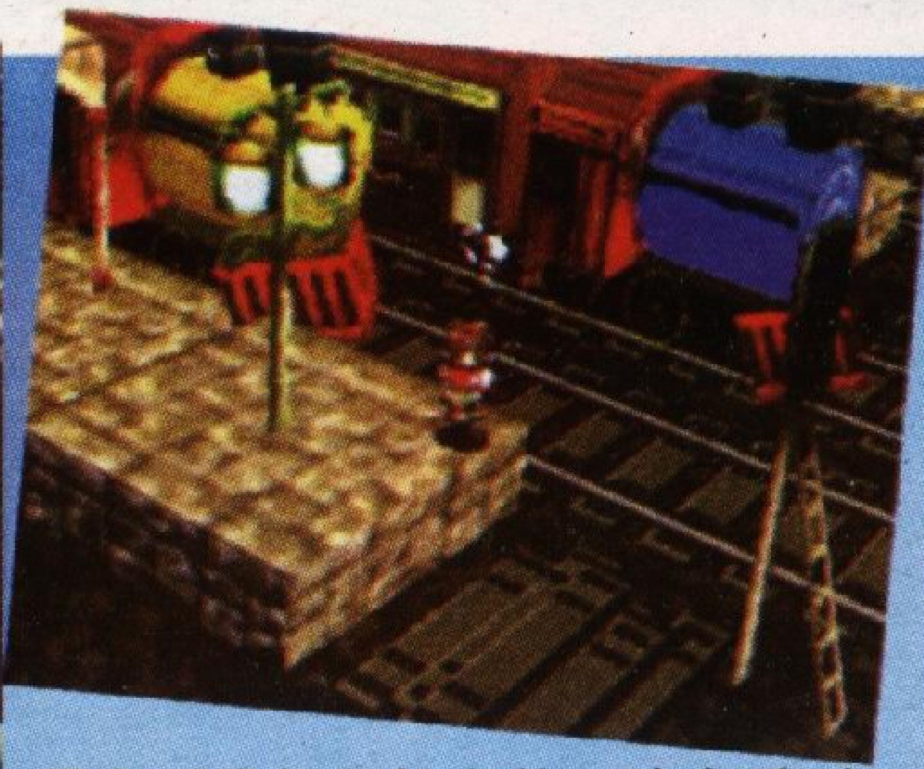
第一部的主人公，是安斯比尼亚共和国一位小领主的儿子，年轻的热血剑士。



美迪欧

迪斯托尼亚帝国的第三王子，虽出身皇族，但亦对帝国的贵族制度感到不满，厌恶特权主义。

火车


很有近代气氛的车站，这在系列过去的作品中还没出现过

明主角的自由度增加了？出现这样的交通工具，是否说

魔天要塞




背景的平原似乎极为辽阔。

钟楼之村



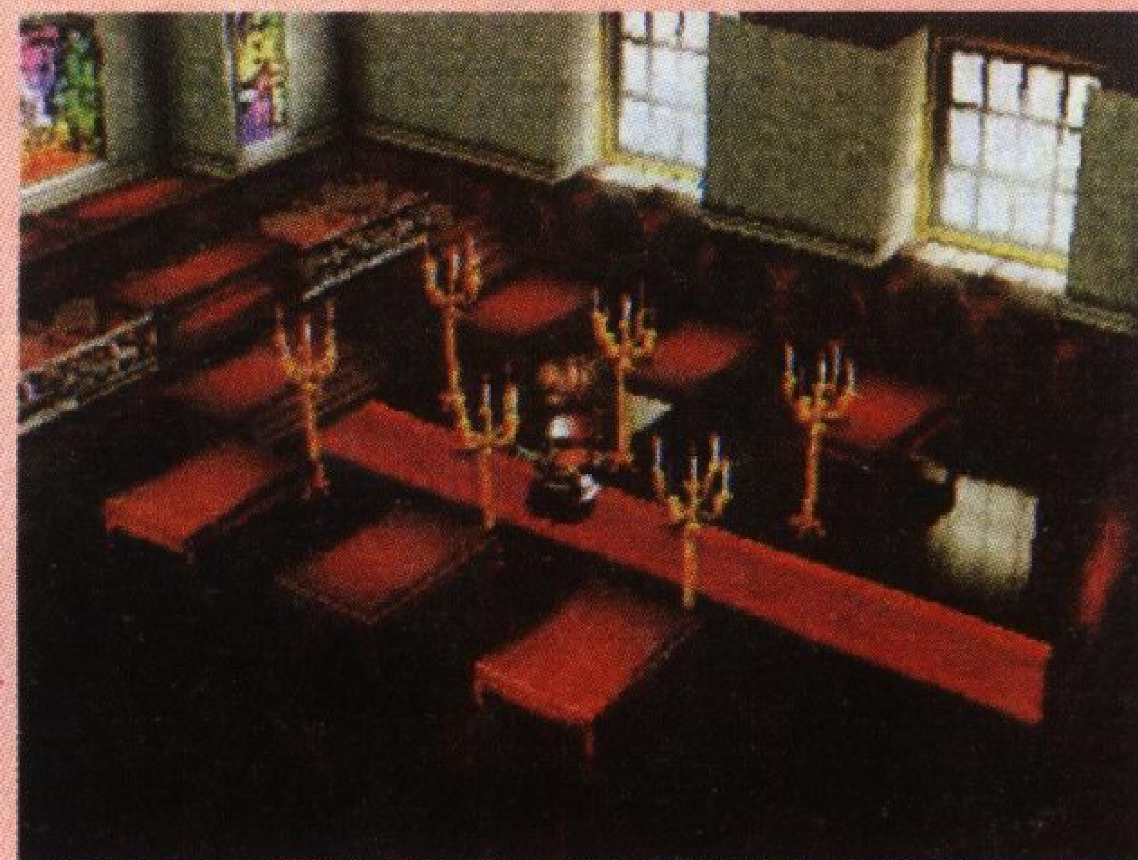

有着浓厚的中世纪建筑风格

与前几作同样是把同伴们安置在秘密营地中，而主角独自出来走动

游戏中全新的系统以及魅力十足的角色的导入使得这个游戏期待度极高，由于使用了最新技术，因此在游戏中画面几乎全部用POLYGON制作。游戏共分三部，此回公布的是系列的第一部：由于三部的故事互相关联，所以从第一部主人公的行动及事件的发生都会对以后的故事发生影响。也就是说三部的主人公很可能在同一地点相遇。但他们是敌是友就要看三部中的故事情节是怎样发展的了。



这是教堂的外景，与主角对比之下似乎显得房屋很矮



教堂仍然会发挥相同作用吗？

丹塔雷斯



共和国军队中的优秀半人马族骑士，代替病故的父亲参加战争。是很重视名誉的年轻人。

玛丝邱林



性格奔放的精灵族女性魔导士。与格雷丝是亲密的好友。

格雷丝



狐人族女修道士，性格沉着冷静与玛丝邱林成反比。



XENOGEARS

厂商：SQUARE　机种：PS　类型：RPG　媒体：CD-ROM　发售日：97年冬

主角与女主角的造型现已公开

大家现在所看到的两人，便分别是故事的男女主角：菲和艾丽。两人的关系现在还没有公布，但从服装和表情上看，显然生活环境和对方截然不同。


菲


艾丽

SQUARE公布的另一款RPG游戏，从游戏的故事来看这款作品可以说是SQUARE新创作的RPG，但是从细节上还是可以看到"FF"系列的影子，但从系统上看可以说是一款正统的RPG。



画面继承了SQUARE一贯的风格，在色彩以及光影处理上可以看到SQUARE的不凡功力。游戏中魔法以及特技的发动都有着极强的声光效果，其故事背景是游戏中最神秘的所在，到底是怎么一回事呢？……

360度回转










画面左边有奇怪的力量槽

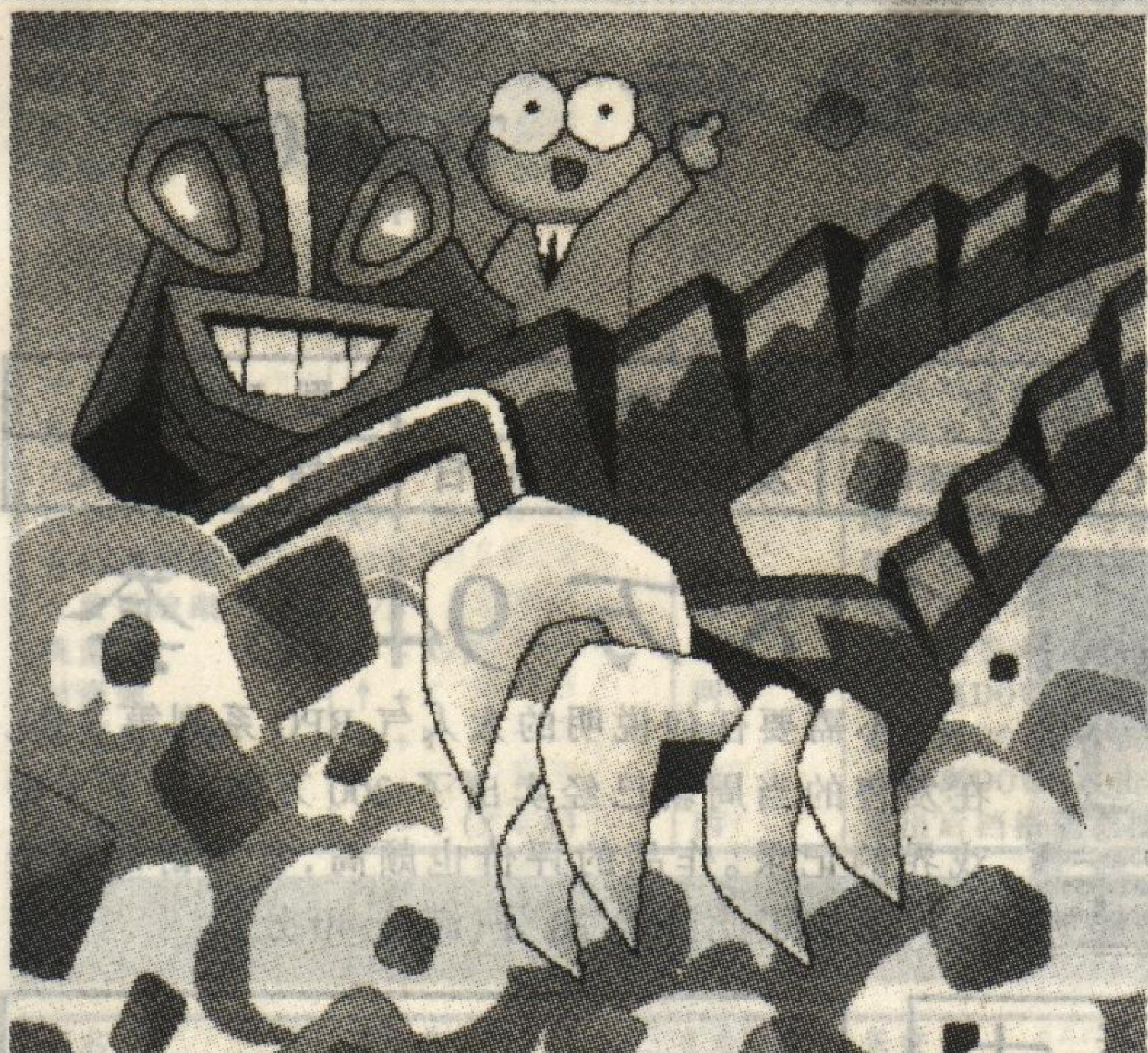

←这一画面让人想起鸟山明曾参与制作的"TOBAL"


→游戏中的机器人战斗画面，让人想起"超级某某大战"

所谓"GEAR"是……？

故事中主角所驾驶的被称作"GEAR"的机器人，是在古代遗迹被发现的古文明遗产。在战斗时除了拳脚外还可以使用魔法攻击。并且，在等级上升时可以使能力也相应强化。





交流感情的园地——

编读往来

责编/若雨

从去年7月份到现在，在这15个月里广大热心的读者陪我们走过了风风雨雨，为了感谢读者们的支持，杂志改为了平订，增加了大量的内容，但是价钱不变，这算是我们作的一点点回报。

虽然9月份改为了平订，但是却出现了许多问题，首先是在平订的装订过程中一些杂志出现了装订错误的问题(多出现在33页的位置)；其次是在彩页的设计过程中没有充分考虑到平订之后的效果，导致第9期杂志中中插彩页出现了压图的现象；再其次就是在这期杂志中部分彩图和部分黑白图效果欠佳。以上这些问题我们会尽快与印厂取得联系并解决，希望在以后的杂志中这类现象将不会发生。在此要感谢那些向我们积极反映以上问题的热心读者。最后再次致以歉意！

当读者看到此期杂志时，我们编辑出版的《电子游戏技巧——电子游戏最新指南与攻略》已经面市，书中的内容可以说是非常的丰富，在暑期还没有过够瘾的玩家可以再显身手了。当然毕竟人力有限，此书中如有编排失误处请广大读者及时来信指正，谢谢！

近期读者来信非常多，可能是因为处于暑期的缘故吧，这给来信的分拣工作带来了很大的困难，希望以后广大读者在来信时注明由哪个栏目或哪个编辑收，这样可以大大增加我们的工作效率，也可以尽快反馈你们的意见。

○听说贵刊的《电子游戏技巧——电子游戏最新指南与攻略》快要出版了，我怀着十分激动的心情等待着这本书，这次书中加入的"指南"这一栏目十分有新意，我相信有很多很多的朋友都和我一样，在每次选择游戏购买时总是举棋不定，必竟现在的游戏太多了，让人很难选择，而且手头的钱也不多，总想买些自已感兴趣的GAME。"指南"这栏目的登场，让我在下半年购买游戏时"有据可查"，终于可以选择我喜爱的游戏了。不过我想来询问一下有关"指南"这一栏目的形式究竟是什么样子的，是否有些故事背景和画面呢？

天津　王光语

△"指南"这一栏目的作用的确是这样的，她让玩家选择游戏时能有所"凭据"。在"指南"中基本上都是次世代的游戏，PS和SS占有绝大多数，N64的新GAME也有所登场。众编辑在选择游戏时都尽量选取了适合广大国内玩家的优秀作品，每个游戏基本占据了一页的位置，介绍中图文并茂，除了有详尽的游戏介绍和故事背景外还有精美的游戏画面，让大家能够充分的了解所介绍的游戏。在介绍游戏的最后，还有各位编辑依据个人爱好所给予的评分和评价。当然这一形式是我们第一次使用，可能在某些方面有所不足，当大家看到时，如有意见和看法请一定写信告诉我们，以便在以后能有所改正。

○上个月去书摊买杂志时，突然发现贵刊已经改为平订了，厚厚的一本杂志拿在手中的确感觉不一样，希望你们能越办越好。看完杂志，感到问题很多，我想你们会在下期杂志中给广大读者一个回答。另外，杂志变为平订之后，内容有了极大的增加，这样突然加大了内容，想必在工作中会有很大的困难，又看见贵刊在杂志中说要招入新编辑，看来要靠仅有的几位编辑处理百页之多的杂志是有些吃力的。我希望在新鲜血液进入之前，杂志一定要把住劲，不要让一贯保持原创风格的杂志出现失误。

北京　袁林

△好尖锐的意见，一眼就看出关键所在。杂志一下子增加了很多的内容，众编辑在工作中的确有很多困难，不过一想到有广大热心读者在后面支持，仿佛就有了精神。

此次增加了篇幅后，可以令我们更加详细的向广大热心读者介绍游戏。攻略会更详细，介绍会更全面。不过对于篇幅的安排请广大读者放心，我们早有准备，在攻略方面经典游戏会占有较大的篇幅，我们会尽力把每篇攻略都作得十分完美，那些水平一般的游戏，仍然是只能占有一两页的篇幅。对于介绍性的文章将会更深入的向你们介绍有关游戏各方面的知识。

一句话

上海苏鹏你投来的攻略收到，但是我们已经将《"97格斗之王》的出招刊出了，希望你以后能够继续支持本刊，多多投稿。

张林林你好，你所画的漫画非常优秀，但是好像并不……

孙晓锋你建议尽快介绍有关《侍魂64》的背景故事，通过多方面的寻找资料，我们已经把《侍魂64》的背景在本期刊出了，同时还刊出了NEO·GEO公司公布的新对战游戏的背景故事和资料，相信能使你这个对战游戏迷感到满意。

蒋岩漠你来信询问有关于本杂志97年上半年是否有存货的问题，请你参阅本刊本期广告。

张雨你的地址并不详细，请速来信告知。

97年上半年游戏业界排行 销售TOP100

94年上半年全部家用机中共出品540款游戏	
PLAY STATION	255款
SEGA STURN	204款
超级任天堂	31款
GAME BOY	18款
任天堂64	14款
NEO GEO	9款
PC FX	8款
PCE	1款

1位 最终幻想Ⅶ

厂商:史克威尔	机种:PS	类型:RPG
媒体:CD-ROM×3	发售日:1月31日	价格:6800日元



318万9408套

不需要任何说明的大人气RPG系列第7作。在发售的当周就已经卖出了200万套,创下了游戏界的记录。作品的评价也颇高,日本游戏界全威人士给了此游戏38分(满分40分)。

2位 口袋妖怪

厂商:任天堂 类型:RPG
媒体:卡带 发售日:96年2月27日
机种:GB 价格:3900日元



118万5774套

3位 太空战士战略版

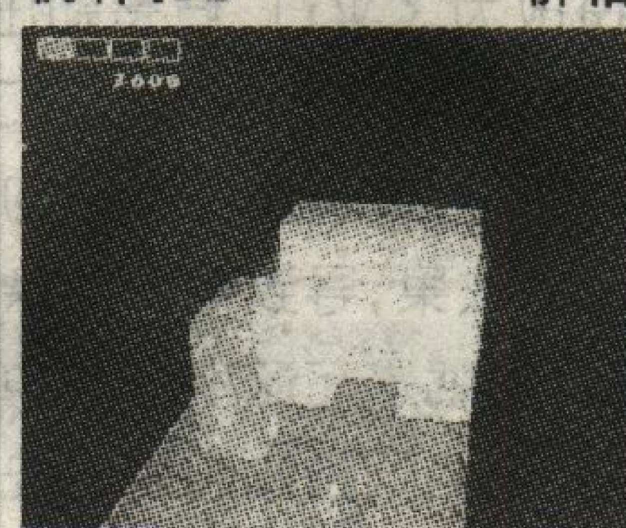
厂商:史克威尔 类型:SRPG
媒体:CD-ROM 发售日:6月20日
机种:PS 价格:6800日元



82万4671套

4位 I.Q

厂商:SCE 类型:方块
媒体:CD-ROM 发售日:1月31日
机种:PS 价格:4800日元



65万921套

5位 啪啦啪啦啪

厂商:SCE 类型:其它
机种:PS 发售日:96年12月6日
媒体:CD-ROM 价格:4800日元



55万7446套

6位 皇牌空战2

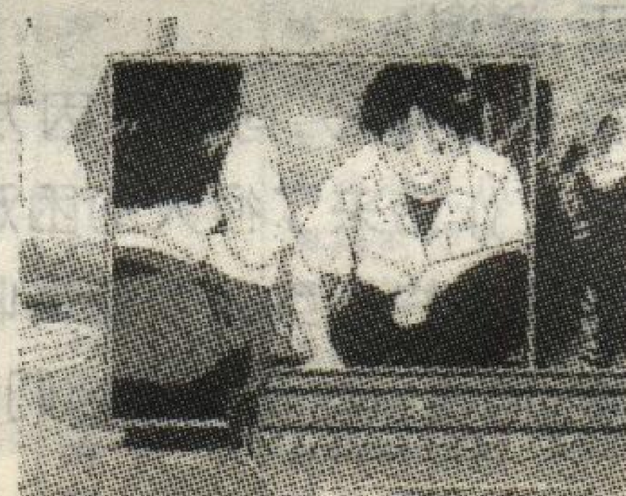
厂商:NAMCO 类型:STG
媒体:CD-ROM 发售日:5月30日
机种:PS 价格:5800日元



39万8962套

7位 新世纪福音战士2

厂商:SEGA 类型:AVG
媒体:CD-ROM 发售日:3月7日
机种:SS 价格:6800日元



38万1703套

8位 武士之刃

厂商:史克威尔 类型:ACT
机种:PS 发售日:3月14日
媒体:CD-ROM 价格:5800日元



37万8128套

9位 咖喱方块决定盘

厂商:コンパイル 类型:方块
媒体:CD-ROM 发售日:96年11月15日
机种:PS 价格:4800日元



37万5608套

10位 古惑狼

厂商:SCE 类型:ACT
媒体:CD-ROM 发售日:96年12月6日
机种:PS 价格:4800日元



34万2267套

名次	机种	游戏名	厂商	类型	销量
11位	GB	游戏发见!!	BANDAI	SLG	32万2973套
12位	N64	马莉奥赛车 64	任天堂	RAC	31万9037套
13位	PS	TOBAL2	史克威尔	ACT	30万3570套
14位	PS	森川君 2 号	SCE	SLG	27万9981套
15位	SF	超级大金刚 3	任天堂	ACT	26万105套
16位	PS	超时空要塞 VF-X	BANDAI	STG	25万1448套
17位	PS	最终幻想 4	史克威尔	RPG	24万7606套
18位	PS	SD 高达	BANDAI	SLG	24万3364套
19位	PS	模拟便利店	HUMAN	SLG	24万2277套
20位	N64	星际火狐	任天堂	STG	23万8517套
21位	SS	下级生	ELF	SLG	23万7177套
22位	SS	天外魔境第四默示录	哈德森	RPG	22万8271套
23位	PS	生化危机	CAPCOM	AVG	21万8351套
24位	SS	咖喱方块 SUN	コンパイル	方块	21万7510套
25位	PS	狂野历险	SCE	RPG	21万5007套
26位	PS	山脊赛车 3	NAMCO	RAC	20万9315套
27位	PS	Q 版赛车 2	TAKARA	RAC	20万9315套
28位	PS	新机器人大战	BANPRESTO	SRPG	20万4496套
29位	SS	新世纪	SEGA	AVG	20万361套
30位	SS	EVE	WARE	AVG	19万404套

名次	机种	游戏名	厂商	类型	销量
31位	SF	炸弹人 5	哈德森	ACT	18万9543套
32位	SF	勇者斗恶龙 Ⅲ	ENIX	RPG	18万5864套
33位	PS	刀魂	NAMCO	ACT	18万4528套
34位	PS	恶魔城-X	KONAMI	ACT	18万3826套
35位	SS	97 棒球	SEGA	SPG	18万3379套
36位	N64	实况棒球 4	KONAMI	SPG	18万1294套
37位	PS	炼金术士	ガスト	SLG	17万6152套
38位	PS	钟楼 2	HUMAN	AVG	17万3252套
39位	SS	VR 战士对格斗之蛇	SEGA	ACT	17万963套
40位	PS	DX 人生游戏	TAKARA	TAB	15万7058套
41位	PS	梦工场	SCE	SLG	15万6730套
42位	SS	96 格斗之王	SNK	ACT	15万1089套
43位	PS	山卡赛车	ATLUS	RAC	14万5322套
44位	PS	SORMULA1	SCEI	RAC	14万5036套
45位	PS	阿兰多拉	SCE	ARPG	13万9319套
46位	PS	妖精战士 2	SCE	RPG	13万6078套
47位	PS	Q 版赛车	TAKARA	RAC	13万4950套
48位	PS	妖精战士	SCE	RPG	13万2681套
49位	SS	机动战舰	SEGA	AVG	13万1902套
50位	SS	机动战士高达外传 3	BANDAI	STG	13万997套

名次	机种	游戏名	厂商	类型	销量
51位	PS	新机器人大战资料篇	BANPRESTO	其它	13万951套
52位	GB	GAME BOY 资料	任天堂	其它	13万677套
53位	PS	九龙风水传	SME	AVG	12万5194套
54位	PS	雷射风暴	TAITO	STG	12万4519套
55位	PS	模拟弹珠台	日本物产	SLG	11万9298套
56位	SF	迷你四驱车	ASCII	SLG	11万7306套
57位	SS	安室奈美惠	SEGA	其它	11万6043套
58位	PS	斗魂烈传 2	TOMI	SPG	11万6191套
59位	GB	迷你四驱 GB	ASCII	SLG	11万4612套
60位	PS	古墓丽影	ビクターソフト	AVG	11万3081套
61位	SS	梦游美国	SEGA	RAC	11万2430套
62位	SS	花组对战	SEGA	方块	10万8592套
63位	PS	RUNABOUT	やのまんゲームス	RAC	10万8393套
64位	PS	弹珠台完全攻略	日本椰子	SLG	10万8137套
65位	PS	泡泡龙 2	TAITO	方块	10万7834套
66位	SS	花组通信	SEGA	其它	10万6170套
67位	SS	EO	WARP	AVG	10万5163套
68位	PS	NAMCO 合集 5	NAMCO	其它	10万4643套
69位	PS	甲子园 V	魔法	SLG	10万3636套
70位	PS	三国无双	光荣	ACT	10万520套
71位	PS	3D 模拟赛马	KONAMI	SLG	9万5922套
72位	SS	爆力刑事	SEGA	ACT	9万5335套
73位	PS	三国志 V	光荣	SLG	9万4218套
74位	PS	化解危机	NAMCO	STG	9万3813套
75位	PS	3D 射击	NAMCO	STG	9万3581套
76位	PS	ROCKY x HOPPER	インプローレ	其它	9万2871套
77位	SF	实况棒球 3	KONAMI	SPG	9万2472套
78位	SF	系井重里钓鱼	任天堂	SPG	9万100套
79位	PS	首都高赛 R	元气	RAC	8万8892套
80位	SS	模拟便利店	HUMAN	SLG	8万8500套
81位	PS	新模拟公园	EA	SLG	8万7865套
82位	PS	街头游戏 97	SCE	RAC	8万7308套
83位	SS	胜利足球 97	SEGA	SPG	8万3837套
84位	N64	ブラストドーザー	任天堂	ACT	8万2947套
85位	SS	超时空要塞	BANDAI	STG	8万922套
86位	PS	信长野望霸王传	光荣	SLG	8万918套
87位	SS	机动战士 Z 高达前篇	BANDAI	STG	8万506套
88位	PS	POWER STAKES	アクエス	赛马	7万8141套
89位	PS	鲁邦三世	ASMIK	AVG	7万4334套
90位	SS	装甲斗士	CAPCOM	ACT	7万3954套
91位	SS	惑星强袭	CLMAS	SLG	7万3605套
92位	GB	卡比之星	任天堂	方块	6万9136套
93位	SS	千年兴亡	SEGA	SLG	6万8352套
94位	PS	斗神传 3	TAKARA	ACT	6万7823套
95位	PS	零式赛车	メディアリング	SLG	6万7811套
96位	PS	神犬传说	东北新社	RPG	6万7697套
97位	SS	桃太郎变体	哈德森	TAB	6万7135套
98位	PS	リフレイン ラブ	リバーヒルソフト	SLG	6万5813套
99位	N64	实况 J 联盟	KONAMI	SPG	6万3823套
100位	N64	超空间棒球	IMAGINEER	SPG	6万3201套

四通国际贸易有限公司

STONE INTERNATIONAL TRADE CO.,LTD

尊敬的世嘉土星用户：

您好！

本公司自从正式取得日本世嘉公司土星机主体、软件、周边设备以及其他世嘉产品在华销售总代理以来，承蒙社会各界尤其是青少年玩家们的热切关注，使本公司的销售额和数量均取得稳步进展，目前正迅猛的向全国各地覆盖，并日益深入到各界之中。本公司谨在此对一如既往支持我们的各界朋友表示衷心的感谢。

本公司销售世嘉土星机主体、软件、周边设备以及其他世嘉产品，均保证日本原装进口，主机、配件均有明显防伪标记和销售标识，配有中文说明书和保修卡。全国维修中心代理设在北京。

本公司为进一步扩大销售业务，现在全国各主要地区和城市广泛征求指定经销商，诚邀有志从事电子游戏机的经营者加入。您会有机会成为我们的朋友并得到一个惊喜。本公司期待着您的来电或来函接洽。

为满足全国各地玩家的需要，本公司邮购部将继续办理邮购业务。标准配置为：主机一台，手柄一只，AV缆线一根，电源缆线一根，锂电池一枚，中文说明书一份，保修卡一份。同时配有四张正版软件。因主机和软件价格时有浮动，请先电话垂询为盼。主机每台加100元邮购

目前可供周边设备、软件及价格如下：

邮购价目表

名称	价格	名称	价格	名称	价格
手柄	190元	电影卡	1180元	台式手柄	330元
光线枪	340元	记忆卡	325元	六分插	290元
遥控手柄	385元	方向盘	485元	VR战士2	180元
机动战舰	390元	露娜(MPEG)	498元	BULK SLASH	390元
樱花大战	195元	WILLY WONBAT	390元	SIDE POCKET 3	390元
快打刑事	195元	紫炎龙	390元	东京番外地	255元
豪血寺一族	520元	春风战队	390元	MR BONES	390元
STAKE WINNER	390元	罗媚斗	390元	古传降灵术	390元
BREAK POINT	465元	97世界杯	390元	月影摇篮	465元
恶神传	390元	DA.I.SV.KI	465元	魔幻部队3	390元
VR COP Ⅱ	198元	SKULL FANG	390元	电脑天使	390元
KING THE SPIRIT	390元	SONIC JAM	208元	怪盗	465元
VR对格斗之蛇	198元	真说武士道烈传	465元	猫侦探	390元
DIGITAL ANGLE	390元	梦幻模拟战4	390元	爆烈格斗史	390元
紧张小子	538元	幽灵	669元	TERRA CRESTA	465元

因篇幅有限不能一一列出，如需其他周边设备和软件，也请电话垂询为盼。周边设备一个加50元，软件一个加15元邮购费

地址：北京市海淀大街2号四通大厦5层　邮编：100080
电话：010－62610155　传真：010－62610154
联系人：左源　刘剑（邮购部）

日文教室

GAME 用语词典

责编/KING & MOMO & DRAGON

前 言

在我族中人而言,"GAME"一词代表的含义,似乎与对于一般人的意义有所不同。

当一个人还是幼小的顽童时,虽然不太懂什么事理,但感情的表现之直接及丰富的程度,都是最为强烈的。

然而,在成长的路上,我们被渐渐引导着,周遭的一切都在告诉着他们眼中的孩子,做人应当学会理性,学会不要任性,学会将自己的许多真实想法和情感埋藏起来,当小孩能够做到这些,他才算是成熟的人。

日子一天天过去,已在不知不觉中变得麻木的孩子们,就这样在若有若无的喜悦与烦恼里面经历、体验着人生。

在这些孩子中间,我们这群钟爱 GAME 的,应该算是有着一份特殊的幸福。

因为 GAME 的世界,是可以让不切实际的幻想自由飞翔的天空,是可以令受到限制的感情尽兴奔驰的平原。

这样一个世界,有着很多它独有的事物,有着很多它独有的名词,甚至是说出来会令局外人不知所云的术语。可是,却还没有什么能够专门解释它们的工具书。

所以,我们开始尝试一下这方面的工作。

虽然我们所收集的大都是英文词汇,但为了整齐和统一起见,我们以日文五十音来做索引的顺序。

此外,英文词汇在片假名后注英文,日文汉字则在平假名后加汉字。

由于时间关系,定会出现许多编译中考虑不周或注解不妥的问题,还望读者朋友们能来信指正。

——KING

GAME 用语词典

あ(ア)行

アーケード(ARCADE)简写为 ARC,指街机、街机厅,请参见"ゲームセンター"。

アイエスディーエヌ(ISDN)为实现双方向互动性通信游戏而开发的通信线路。但在该线路必需专门架设,无法借助现有的电话回线及电脑通信线路来实现。

アタリ(ATARI)曾风靡一时的美国游戏厂,按译音可写作雅达利。1985 年时,曾以大量低成本游戏投放市场,为该主机赢得销路,被称为"ATARI 的震撼",当任天堂进军美国之际曾有人就游戏品质方面作对比而产生"ATARI 将无法再次起舞"的名言。

アナログコントローラ/スティック(ANALOG CONTROLLER/STICK)是有着可输入细微动作指令,有全方位圆型小摇杆的控制手柄,任 64 的 3D STICK 及土星 NIGHTS 手柄便是代表性的例子。

アルファバージョン(α vertion)阿尔法版,GAME 等的基本部分已完成的状态,虽可以使用但数据的平衡性等方面仍未经测试的版本。请参见"β vertion"

イースリー(E3)电脑游戏及电子技术的展示会,美国业界一年一度最大的盛典。

イーメイル(E-MAIL)在 INTERNET 上传递的电子邮件。任何信息也可以不借助信纸而轻松快捷地到达地球的其它地方。

インターネット(INTERNET)使用电话线进行全球信息交流的通信方式。个人信件,公共信息之外,各种厂家、商家亦建立起自己的网络主页(HOME PAGE)来进行宣传。

インタラクティブムービー(INRACTIVE MOVIE)互动性影片,由玩者介入游戏剧情的进行。在 3DO、MAC、WIN95 等环境下推出了许多作品。

エンテル(INTER)英特尔,被称为世界第一的 CPU 厂商。

ウィンドウズ 95(WINDOWS95)简称 WIN95,受到好评的普及型界面软件,以直观易操作而被广泛使用。

ウィンドウズ 98(WINDOWS98)简称 WIN98,预定于'98 年发售的 WIN95 后继版。

エーエムひんきゆうかいはつぶ(AM 研究开发部)AM 即 AMUSMENT Machine 的缩写,即业务用游戏机(街机),AM 研究开发部即 SEGA 的街机软件开发部门,其中有铃木裕及瓦重郎等多位著名制作人。

エイチティーエムエル(html)构成 INTERNET 主页的词。

エスティーブイきばん(ST-V 基板)与 SATURN 主机基盘有很高互换性的街机基板。在此基板上开发的街机作品向 SS 移植十分容易,而且内容与质素可以保持与原作相似的水准。最近更开始有先在 SS 登场再推出街机的作品。"豪血寺一族 3"便是一例。

エックスーバンド(X-BAND)使用通信线路实现网络对战等的通信手段。也可以与个人电脑网络一样进行电子邮件的传送。

エニックス(ENIX)艾尼克斯,以"DRAGON QUEST(勇者斗恶龙)"而著名的软件厂商,DQ Ⅶ转向在 PS 推出的决定对业界亦带来不小的冲击。最近开始经营漫画杂志等副业。

エヌイーシーエチーイ(NEC-HE)NEC = 日本电气公司,NEC-HE 即其家庭担当事业部的缩写。负责从 PC-E 到 PC-FX 的软硬件,但因为极少按时发售被称为"发售日无限延期王"。

エプソ(EPSON)爱普生,日本 DOS/V 主机厂商之一,目前被 IBM 与 TOSHIBA(东芝)所压制。

エムエムエックス(MMS)为使 PENTIUM(奔腾)处理器的画面表示能力提高而开发的特殊语言体系。

エムオー(MO)有着最大容量达 640MB 的记忆媒体。即通称的可读写光盘。

オーエス(OS)构筑个人电脑基本机能的系统。请参见 MS-DOS。

か(カ)行

かいがいゲーム(海外 GAME)在日文游戏刊物、书籍中可以经常看到这个词,这是日本对于欧美版的 GAME 的通称,对于亚洲的中国和日本玩家而言,通常都是一些有着特殊品味和难度的作品。

かくちょうラムカートリッジ(扩张 RAM CARTRIDGE)扩张 RAM 卡带,与 SATURN 卡带插槽相连接,使 SATURN 机能提升的卡带。

カプコン(CAPCOM)卡普空，制作软件的老牌厂商，代表作"STREET FIGHTER(街头霸王)"等许多著名系列。在玩家中享有极高声誉。

きばん(基盘)或称基板。配有ROM和各种集成块的电脑主板，是街机节目的主要供给方式。

きょうたい(筐体)街机的外壳，体感系模拟机一般体积较庞大。

キラーソフト(KILLER SOFT)杀手软件，一般在国内被称为招牌作，是可以左右其对应主机销量的大牌作品。

グラフィックアクセラレーター(GRAPHIC ACCESS RETER)在个人电脑装备，可提升主机的最大解像度与发色数之基盘的总称。クリエイター(CREATER)一般指创作GAME的人们。

くろピーエス(黑PS)，或称ブラックピーエス(BLACK PS)，是可以运行普通PS无法执行的美版PS软件的主机。

ゲームセンター(GAME CENTER)游戏店，也可指游戏中心(街机厅)，在日本专指街机厅。见"アーケード"。

ゲームボーイ(GAME BOY)简称GB，是任天堂发卖的便携式家用主机(手掌机)，采用黑白液晶显示。以大量力作而长盛不衰，近年更以"POCKET MONWTER"(口袋妖怪)大行其道。

げんてばん(限定版)有海报或其它纪念品附送，在全部销量中数不多的一部分。实际软件中的内容在游戏时完全一样，仅附加赠品回为迷家们所追求的产品是发烧友为自豪的标志。但也存在一些厂商无视玩家感情而做出将限定版重新生产的恳行。

コスプレ(COS PLAY)由英文词组缩写而来，是穿上动画及游戏中角色的服装进行联欢的活动。近年更已成为一种文化现象。而这些参加活动的迷家，便被称作COS PLAYER(コスプレイヤー)。

コナミ(KONAMI)柯纳米(一译可乐美)，是从业界的黎明时期便以高质素节目而著名的老牌厂商。近年以"心跳纪念品(ときめきメモリアル)"为代表。

コンボ(COMBO)combination(コンビネーション)的略写，在近几年的格斗GAME中经常出现的名词，指快速击打对手的连续组合技。

さ(サ)行

サードパーティ(SIDE PARTY)指与硬件厂商(任天堂、SONY、SEGA等)签订契约的软件制作厂商。

さくらたいせん(サクラ大战)樱花大战，倍受欢迎的SLG+AVG类型作品，由广井王子担当制作总监，是获得'97年多项大奖的SS名作。

サムソン(SAMSUN)三星，是在3DO竞投中一举成名的韩国大家电企业。其产品金星(GOLD STAR，一译高士达)，ゴールドスター3DO规格主机，在我国亦有销售。

さんじゅーにクス(32X)MD用的扩张硬件系统。目前大量因销售不振而积存的货物正在美国世嘉(SEGA OF AMERCAN)セガ・オブ・アメリカ的仓库中长眠。

サンプル(SIMPLE VERTION)通称的简易版。一般情况是在游戏软件发售前给杂志社传媒试玩或采图的半成品，难度通常较低，但可能与成品的样子有所不同。

シーディーアール(CD－R)即通称的刻盘机，可以将文件写在空白光盘上，一般用于制作盗版的工具。

シーディーロム(CD－ROM)即写有文件的CD盘，成本极低但写有文件后的售价大幅度上升。

シーディーロム2(CD－ROM2)PC－E专用的扩张硬件系统，家用游戏机最初的光碟驱动器。

シーピーユ(CPU)中央集成回路，是决定电脑性能的ROM。

しょしんかい(初心会)以任天堂为中心的咨询交流组织，已于'96年解散。

しろサターン(白SATURN)或称ワィェド　サダーン(WHIRT SATURN)，是'96年发卖的平价版SS。对于初期型的基板、外型、色彩作了重新设计而降低造价。

しろプレイステーション(白PLAY STATION)或称ワイエト　プレイステーション(WHIRT PLAYSTATION)。加入PHOTO CD再生机能的PS，但在正式发卖前中止了计划。

じせだいき(次世代机)包括3DO、FX、PS、SS、N64等在内的32位元(及32位以上)的新时代主机。

ジヤガー(JAUGAR)美洲虎，ATARI的64位家用游戏机。由于软件力量薄弱市场很小，在亚洲地区很少能见到。

ジヤバ(JAVA)使INTER NET HOME PAGE的程式界面小型化的名词。(要注意并不是VR战士为之作广告的那种茶)。

ジョイポリス(JOYPOLIS)SEGA直接经营的室内型综合游戏乐城。目前已在台场、新宿、横浜、福冈4处设置。

スーパーエヌーイーエス(SUPER NES)是美版SFC的名称。

スーパーファミコン(SUPER FAMICOM)超级任天堂，任天堂家庭用游戏主机，拥有最多数量及最高平均品位的软件支持，普及率超过1000万台。在次世代主机出现的今天已不再有竞争力，但其卫星网络的开通仍使它占有一席之地。

スクウェア(SQUARE)史克威尔推出"FF"而闻名遐尔的软件厂，其卓著声望与优厚待遇，使它成为每位从事GAME业人士的梦想。

ストリートファイター(STREE FIHGTER)街头霸王，是CAPCOM所推出的超热门人气对战格斗系列作。迄今已出现过7个版本。是同类型GAME的元祖和范本。

スペシャル　バージョン(SPEICAL VERTION)特别版，一般用于称呼旧作品的加强版或改良版本。

スリーディーオ(3DO)以世界领域为战略目标的家用GAME机，但普及率较低。

せいゆう(声优)担任配音的演员，经多年间为众多游戏及动画作品配音知名度上升而被明星化。

セガ(SEGA)世嘉，日本代表性的巨大电子娱乐产业，从硬件到软件，有着庞大的业务领域。与任天堂、索尼并立。

セガカラ(SEGA KARA)SEGA通信卡拉OK"PROLOG 21"的通称，有各种游戏方式的多媒体卡拉OK。

セガサターン(SEGA SATURN)世嘉土星，世嘉的家庭用游戏机，与任64、PS并列为目前三大主力的机种。

セガマークⅢ(SEGA MARK Ⅲ)SEGA在MD之后民发卖的家用游戏机，市场占有量极低致短命而终。

セガマスターシステム(SEGA MASTER SYSTEM)SEGA MARK Ⅲ的提升版，装有FM音源及连发装置，但仍然未能生存多久。

ソニー・コンピェータ・エンタテインメント(SONY COMPTER INTERTIMENT)，索尼电子国际公司，简称SCE或SCEI，以PS主机由家电介进军GAME界获得成功。

ソニックザヘッジホッグ(SONIC THE HEDGEHOG)索尼克，一译音速小子，SEGA的招牌角色。是以高速移动的蓝色针鼠。

た(タ)行

タイタン(TAITAN)泰坦，SEGA作为SATURN后继机种而开发的次世代机，目前各方面都未进一步公开。

ダイレクトエックス(DIRECT X)应用在WIN95上，提升多媒体能力而采用的技术，主要为GAME服务。

チョコボ(Chocobo)陆行鸟，一译大脚鸟，在"FF"系列中登场的巨大鸟类，主要被作为交通手段让角色们利用。有很多品种，最大的可让6个人同时乘坐。

ツインファミコン(TWIN FAMICOM)将FAMICOM(FC)主机与磁碟系统一体化的家用主机。又称做二合一FC及最高级FC。

てつけんシリーズ(铁拳系列)由NAMCO发卖，使用3D POLYGON技术的对战格斗GAME。以10连击等系统而著名。

テラドライブ(TERA DRIVE)日本IBM与SEGA共同开发，可执行MD软件的DOS/V机。但计划后来中止了。

ディービイディー(DVD)'96年10月间上市的次世代媒体。有着最

大 17GB 的容量。可读写 DVD－RAM 预定将于今年问世。

ディスクシステム(DISK SYSTEM)FC 所使用的扩张硬件系统。推广低价的磁碟软件而开发。其作品包括"赛尔达传说"等等许多名作。

ディレクター(DIRECTER)制作工程管理人。

とうきょうゲームショウ(TOKYO GAME SHOW)东京游戏展，迄今为止共举办了 3 届的日本业界最大的盛会。

ときめきメモリアル(Toki meki Memorel)心跳纪念品，由 KONAMI 所开发的热门恋爱 SLG。于 PC－E 最早推出，现在各机种均有登场。为 KONAMI 近年最大的代表作。

とけいきのう(时计机能)时钟机能，特指 SS 内藏时钟，很多游戏软件亦利用这一机能，在一定的日子或时间游戏便会有特殊内容如"圣诞版 NIGHTS"等。

ドラコンクエスト(DRAGON QUEST)勇者斗恶龙，无须作说明的超经典 RPG，ENIX 的代表作，迄今共有 6 代，Ⅶ已预定在 PS 主机推出。

な(ナ)行

ナムコ(NAMCO)南梦宫，一译纳姆科，老牌街机厂商，长期以优秀的创意和精良的制作受好评。

ニンテントウ(NINTENDO)任天堂，家用 GAME 界的顶级产业，近年在 SEGA 和 SCEI 的攻势下地位有所动摇。

ニンテンドウ 64(NINTEND 64)任天堂 64，简称任 64 或 N64，是使用 64 位晶片的家用主机，目前参入厂商仍不算多，因而作品亦较少。

ネオジオ(NEO－GEO)由 SNK 开发的家用主机。与其他机种相比，软件价格异常高，因而普及率很低。

ネオジオシーディー(NEOGEO・CD)使用 CD－ROM 的 NEOGEO，以 CD 低价格试图抓住用户提高普及率的机型，后来因读盘速度过慢又推了过使用 4 倍速光驱的改型 CD－Z。

は(ハ)行

バーチャファイター(VIATUR FIGHTER)VR 战士，简称 VF，令 SEGA 的 AM2 研一举成名的第一软 3D 对战格斗游戏系列，现在已推出第 3 作，以惊人的高品质画面而倍受各界称道。

バイオハザード(BIO HAZARD)生化危机，CAPCOM 推出，充满紧张感的动作 AVG 经典。

パソコン(PASOCOM)即个人电脑的日文名称，由 PASONAL COMPUTER(パソナルコンピェーター)简化而来。

ひやくメガショック(100 MEGA SHOCK)"100M 的震撼"NEO－GEO 发卖时的宣传口号，目前 NEO GEO 游戏软件容量极限已接近 400M BIT。

バンダイ(BANDAI)日本最大的玩具厂商，同时亦是软件厂，以推出著名漫画，动画改编的 GAME 而有名，近一年来推出便携式"电子宠物"形成销售旋风。并因与 SEGA 商谈合并事宜终以取消计划告终而成为话题。

ピーエスエックス(PS－X)PS 开发时的临时名称，最早计划与任天堂共同开发但谈判以失败告终。

ピーシーエフエックス(PC－FX)简称 FX NEC 开发的家用游戏主机，原计划作为 PC－E 的后继机种而存在，目前在被称为"次世代机"的主机中普及率最低。曾推出过名为 PC－FXGA 的扩张基版，使用电脑键盘，亦可作为 DOS/V 的基板使用。

ピーシーエムおんげん(PCM 音源)音响合成方式的一种，是以数码控制形式将声音再生的技术。

ピーシーエンジン(PC－ENGINE)简称 PC－E，NEC 开发的家庭用游戏主机。可加装 CD－ROM2 等设备。

ピピンアットマーク(PIPIN ARTMARK)作为家庭用多媒体设施而发卖的 MAC 互换机种。由 BANDAI 推出，简称 PIPPIN，也可写作 PIPPIN@。

ファイナルファンタジー(FINAL FINTASY)最终幻想一译太空战士，SQUARE 推出的超经典 RPG 大作，迄今已也至第 7 作。

フアミコン(FAMICOM)任天堂推出的家庭用主机，一称红白机，拥有极为大量优秀作品。全称是"家用电脑"(FAMILY COMPUTER)ファミリーゴンピューター，简称 FC。

ふじさきしおり(藤崎诗织)KONAMI"心跳纪念品"女主角，当"心跳"成为一种文化现象存在，诗织亦成为日本 GAME 迷的偶象及此文化现象中同类型角色的代名词。

ふじつう(富士通)日本老牌个人电脑厂商。

フラシシェメモリー(PLAY STATION)游戏站简称 PS，由 SONY 开发的家庭用游戏主机，性能优秀，销量居当今三大主力机种之首。但缺点在于散热设计不合理，容易机体过热而造成故障。

プロデェーサー(PRODUISER)GAME 制作中的策划。

ベータバーション(βvirson)贝塔版，GAME 基本完成时的简化 CD－ROM。请参见 α 版。

ペンティアム(Pentium)奔腾，目前 Inte(主力产品的 CPU、DOS WIN 等均在其环境使用，是高品质 CPU 的代名词。

ポケットモンスター(POCKET MONSTER)口袋妖怪，任天堂在 GB 上推出的 RPG，对于 GB 销量的再次高涨有着巨大贡献。

ポリゴン(POLYGON)使用 3D 即时演算来表现景物的空间绘图技术，被称为走入次世代的标志。

ホームページ(Home Page)网络主页，请参见 Internet。

ま(マ)行

マイクロソフト(Macro soft)微软，开发 WIN95 和 MS－DOS 而著名的软件厂商。

マッキントッシェ(Macintosh)麦金托什，一译麦金塔，是与 DOS 机种分庭抗礼的个人电脑商家。目前以音乐、绘图、医疗领域为中心而有着很高普及度。

マリオ(MARIO)马里奥，任天堂超级招牌角色。在任 64 时代亦同样活跃。

マリオブラザーズ(MARIO BROTHERS)马里奥兄弟，是任天堂地 FC 发卖的动作游戏，也是展开以后以马里奥为主角系列各代的纪念性作品。

マルチメディア(MUITI MEDIA)多媒体，是难以准确指出含义范围的词汇，从这一概念出现以来人们对其态度褒贬不一。

ミディ(MIDI)迷笛，使用电子技术的专用音乐规格在 GAME 制作中被广泛使用。

メガシーディ(MEGA CD)简称 MDCD，一称 MCD，MD 主机所增设的 CD－ROM。

メガドライブ(MEGA－DRIVE)简称 MD，SEGA 推出的家用游戏机，在海外被称为"GENESIS"(ジェネシス)(创世纪)。

モデル 2&3(MODEL 2&3)SEGA 街机基板，在 MODEL2 上推出过"VR 战士 2"在 MODEL3 上推出过 VR 战士 3"等优秀代表作。

モトローラ(MOTOROLA)摩托罗拉，除了是著名通讯技术公司，还是与 Inter 并列的 CPU 厂家。

や(ヤ)行

ユーアールエル(URL)INTERNET 上文件经过某场所及线路时的格式。

ユーフーキヤッチヤー(UFO CAUTHER)SEGA 推出的业务用娱乐机，玩者要用简单按钮操作机械手去抓起玻璃中的奖品。是非常流行的节目。

ら(ラ)行

ライター(WRITER)作者，职业作家，在 GAME 杂志如本志的场合，可以指如笔者和同事们这种为写攻略反而没时间去玩喜爱的 GAME 的作者。

ラム(RAM)实际是 RANDOM・ACSSES・MEMORY 的缩写，是在主机开启时将文件读取下来以备主机提取的记忆区。

リスクチップ(RESC 晶片)简化命令而提高文件执行，演递能力的 CPU。

リングズ(LYNX)山猫，是 ATARI 推出的便携式彩色游戏机，但作为手掌机体积稍大了一些(约为 GB 的 1.5 倍)

ろくよんディーディー(64DD)任天堂预定于来年春季推出的任 64 专用扩展硬件系统。

ロム(ROM)RUD・ONLY・MEMRY 的缩写。



DXHIRD

——完全出招攻略

机种:SS　厂商:TAKARA　媒体:CD-ROM　发售日:发售中

责编/E·T

系统及基本动作

指令	动作	指令	动作	指令	动作
→	前进	有武器时 X	轻斩	轻按↓+R	右侧跳
←	后退	有武器时 Y	重斩	近墙时←+A/B	三角跳
轻按↑/↖/↗	小跳跃	A	轻脚	近天井时↑+A/B	天井蹴
长按↑/↖/↗	大跳跃	B	重脚	在崖边时↙/↘+A/B	崖上蹴
↓/↙/↘	蹲下	无武器时 X	弱拳	L+R+G	丢低武器
对手攻击时←	挡格	无武器时 Y	重拳	近武器时蹲下 X+Y	拾起武器
Z/C	挡格	L	左边闪	←+G	白羽取
→→	前冲	R	右边闪	白羽取成功后→+(A+B)	白羽后破坏对手武器
←←	急后退	→+L	左转身	白羽取成功后→+(X+Y)	白羽取后将对手摔倒
→→按住不放	奔走/(背向对手时)转身	→+R	右转身	对手攻击时 X+A+G/Y+B+G	起挡格
		轻按↓+L	左侧跳	转身时→→+(X+A)/→→+(Y+B)	自主连

BOY 全出招表

招名	指令	有否武器	条件
上段突刺	X	有	
上段大斩	Y	有	
上段蹴	A	两	
回旋蹴	B	两	
片手中段突刺	→+X	有	
两手中段突刺	→+Y	有	
中段前蹴	→+A	两	
右 MIDDLE KICK	→+B	两	
回避上段斩	↙+X/Y	有	
右 LOW KICK	↘+A/B	两	
RISING HEAT	轻按↓+X/Y	有	
JUMPING KNEE	轻按↓+A/B	两	
FLYING NIELL KICK	↑+(A+B)	两	
左 JAB	X	无	
右 STRAIGHT	Y	无	
左 BODY BLOW	→+X	无	
右 BODY BLOW	→+Y	无	
回避 BODY 掌打	↙+X/Y	无	
UPPER CUT	轻按↓+X/Y	无	
JUMPING ELBOW	↓→+X/Y	无	
首折	→↘↓↙←+X/Y	无	
蹲下下段突刺	X/Y	有	蹲下时使出
蹲下下段蹴	A	两	蹲下时使出
水面蹴	B	两	蹲下时使出
蹲下 PUNCH	X/Y	无	蹲下时使出
跳前蹴	A	两	跳起时使出
SHOOT KICK	B	两	跳起时使出
跳前横斩	X	有	跳起时使出
跤前纵斩	Y	有	跳起时使出
FLYING SLEDGE HAMMER	X/Y	无	大跳跃下降时使出
转身上段突刺	X/Y	有	背向对手时使出
TRASH KICK	A/B	两	背向对手时使出
背后下段横斩	X/Y	有	蹲下背向对手时使出
背后水面蹴	A/B	两	蹲下背向对手时使出
裹拳	X/Y	无	背向对手时使出
蹲下转身肘打	X/Y	无	蹲下背向对手时使出
KANGAROO KICK	A/B	两	伏在地上起身时,对手在自己的足旁时使出
掴上斩	←+Y/B	有	投技
GRAP SMASH	←+(Y+B)	有	投技
背负投	←+Y/B	无	投技
足取裹 ACHILLES 腱固	←+(Y+G)	无	针对对手上段蹴的反技
D.D.D.	↘+(A+B+G)	无	挡格能源槽闪动时的投技
D.D.D.	↘+(A+B+G)	无	挡格能源槽闪动及背向对手时的投技
ELBOW DROP	↑+X	两	近距离 DOWN 攻击
SHOOTING STAR PRESS	↑+Y	两	远距离 DOWN 攻击
PHYTHMICAL STAMP	↘+A/B	两	近距离 DOWN 攻击
CANNON BALL	↓→+X	有	使用时挡格能源槽会减少
CANNON PLASMA	↓→+(X+A)	有	使用时挡格能源槽会减少
DISCHARGE IMPULSE	↓↓+A	两	
DISCHARGE IMPACT	↓↓+B	两	体力槽闪动时使出
低空 CANNON BALL	←↙↓↘→+(X+A)	有	使用时挡格能源槽会减少
CANNON EXPLOSION	←↙↓↘→+(B+Y)	有	使用时挡格能源槽会减少
LIGHTNING ARROW	Y	有	天井蹴技
FLYING CROSS CHOP	←+(A+B)	两	墙蹴技
LAKEPLERTER	←+(X+Y)	两	墙蹴技
跳前斩	X/Y	有	边闪时使出
首折	X/Y	无	边闪时使出
FLYING NIELL KICK	A/B	两	边闪时使出
BODY BLOW	X/Y	两	转身时使出
SLIDING KICK	A/B	两	转身时使出
JUMPING KNEE	A/B	两	急后退时使出
低空 CANNON BALL	X+A	有	体力槽闪动及急后退时使出
SHOULDER PRESS	X/Y	两	奔走中使出
SLIDING KICK	A/B	两	奔走中使出
中段横斩	X/Y	有	倒地起身时使出
上段蹴	A/B	两	倒地起身时使出
下段斩	↓+X/Y	有	倒地起身时使出
下段蹴	↓+A/B	两	倒地起身时使出
右 STRAIGHT	X/Y	无	倒地起身时使出
COMBINATION 1	AB	两	连续技
COMBINATION 2	XY	有	连续技
COMBINATION 3	AX	有	连续技
COMBINATION 4	BY	有	连续技
COMBINATION 5	XX↓+B	有	连续技
COMBINATION 6	XXXAA	有	连续技
COMBINATION 7	XXYXX	有	连续技
COMBINATION 8	XY	无	连续技
COMBINATION 9	XXYY	无	连续技(在急后退中输入 A/B 后使出)
COMBINATION 10	XXA	有	体力槽及档格能源槽闪动时使出
HIGH SPURT FINISH	↓↓+(X+Y)	有	体力槽及档格能源槽闪动时使出
HIGH SPURT BOMBER	X+A	有	体力槽及档格能源槽闪动时,边闪中使出
ELBOW SMASH	→→+(X+A)	有	自主连开始指令
KNEE PICK	→→+(Y+B)	有	自主连开始指令
MISSILE ELBOW	Y+B	有	转身时的自主连开始指令
→ELBOW SMASH→	X	有	自主连开始指令后使出
→中段水平扫→	Y	有	自主连开始指令后使出
→HIGH LOOP KICK→	A	有	自主连开始指令后使出
→左 MIDDLE KICK→	B	有	自主连开始指令后使出
BODY BLOW→	→+X	有	自主连开始指令后使出
→RISING HEAT→	→+Y	有	自主连开始指令后使出
→KNEE PICK→	→+A	有	自主连开始指令后使出
→JUMPING KNEE→	→+B	有	自主连开始指令后使出

SEIYA 全出招表

招名	指令	无有武器	条件
上段横斩	X	有	
上段大斩	Y	有	
上段蹴	A	两	
回旋蹴	B	两	
中段水平扫	→+X	有	
中段水平大扫	→+Y	有	
中段前蹴	→+A	有	
右MIDDLE KICK	→+B	两	
回避回旋蹴	↙+A/B	两	
下段斩	↘+X	有	
一刀两断斩	↘+Y	有	
右LOW KICK	↘+A	两	
PISING HEAT	轻按↓+(X+Y)	有	
JUMPING KNEE	轻按↓+(A+B)	两	
FLYING NEILL KICK	↑+(A+B)	两	
DOUBLE SLASH	→+(X+Y)	有	挡格能源槽闪动时使出
左JAB	X	无	蹲下时使出
右STRAIGHT	Y	无	
左BODY BLOW	→+X	无	
右BODY BLOW	→+Y	无	
回避BODY掌打	↙+X/Y	无	
JUMPING ELBOW	↓→+X/Y	无	
首斩	→↘↓↙←+X/Y	无	
BULL KICK	→↘↓↙←+A/B	无	
UPPER CUT	轻按↓+X/Y	无	
蹲下下段斩	X	有	
蹲下下段大斩	Y	有	蹲下时使出
蹲下下段蹴	A	两	蹲下时使出
水面蹴	B	两	蹲下时使出
蹲下PUNCH	X/Y	无	蹲下时使出
跳前蹴	A	两	跳起时使出
跳前上蹴	B	两	跳起时使出
跳前纵斩	X	有	跳起时使出
跳前大纵斩	Y	有	跳起时使出
FLYING SLEDGE HAMMER	X/Y	无	大跳跃下降时使出
转身上段斩	X/Y	有	背向对手时使出
转身上段回旋蹴	A/B	两	背向对手时使出
蹲下下段横斩	X/Y	有	蹲下背向对手时使出
背后水面蹴	A/B	两	蹲下背向对手时使出
裹拳	X/Y	无	背向对手时使出
蹲下转身肘打	X/Y	无	蹲下背向对手时使出
KANGAROO KICK	A/B	两	伏在地上起身时,对手在自己足旁时使出
倒立蹴	A/B	两	在仰卧状态起身时,对手在自己的头部旁时使出
掴喉笛斩	←+X/B	有	投技
GRAP SMASH	←+(Y+B)	有	投技
HARD VIOLENCE	←+(X+Y)	有	投技
GREGORI BURST	←+Y/B	无	投技
MOON SHNE BOOMERANG	↘+B	两	

招名	指令	有无武器	条件
MOON SALT BOMBER	↘+(X+Y+G)	无	挡格能源槽闪动时的投技
足裹取ACHILLES腱固	←+(Y+G)	无	针对对手上段蹴的反技
ELBOW DROP	↑+X	两	近距离DOWN攻击
ROLLING STAMP	↑Y	两	远距离DOWN攻击
COCCER BALL KICK	↘+A/B	有	近距离
FLAME SHOT	↓→+(X+A)	有	DOWN攻击
FLAME INFERNO	↓↓+X/A	有	体力槽闪动时使出/使用后挡格能源槽会减少
PSYCHO FLAIR	→↘↓↙←+X	有	使用后挡格能源槽会减少
FIRE STORM	→↘↓↙←+Y	有	挡格能源槽闪动时使出
FLAME GENOCIDE	→+(X+Y)	有	体力棒及挡格能源槽闪动时使出
BLOODY MOON SLASH	←→+(Y+B)	有	
LIGHTNING ARROW	Y	有	天井蹴技
SPIN CUTTER	←+(A+B)	有	墙蹴技
FLYING LASER	←+(X+Y)	有	墙蹴技
跳前斩	X/Y	无	边闪中使出
首折	X/Y	两	边闪中使出
FLYING NEILL KICK	A/B	两	边闪中使出
BODY BLOW	X/Y	两	转身时使出
SLIDING KICK	A/B	两	转身时使出
JUMPING KNEE	A/B	两	急后退时使出
SHOULDER PRESS	X/Y	两	奔走中使出
SLIDING KICK	A/B	有	奔走中使出
上段斩	X/Y	两	倒地起身时使出
上段回旋蹴	A/B	有	倒地起身时使出
下段斩	↓+X/Y	两	倒地起身时使出
下段蹴	↓+A/B	无	倒地起身时使出
右STRAIGHT	X/Y	无	倒地起身时使出
蹲下PUNCH	↓+X/Y	有	倒地起身时使出
FLAME RUSH	X+A	两	体力棒及挡格能源槽闪动时,边闪中使出
COMBINATION 1	ABA	两	连续技
COMBINATION 2	A→+A	两	连续技
COMBINATION 3	AABABB	无	连续技
COMBINATION 4	XY	无	连续技
COMBINATION 5	XXYY	有	连续技
COMBINATION 6	YYYB	有	连续技(BODY BLOW中使出)
COMBINATION 7	XXA	有	连续技(JUMPING KNEE中使出)
FLAME RUSH	↓↓+(X+Y+G)	有	体力棒及挡格能源棒闪动时使出
ELBOW SMASH	→→+(X+A)	有	自主连开始指令
KNEE PICK	→→+(Y+B)	有	自主连开始指令
MISSILE ELBOW	Y+B	有	转身时的自主连开始指令
→上段突刺→	X	有	自主连开始指令后使出
→上段大斩→	Y	有	自主连开始指令后使出
→上段蹴→	A	有	自主连开始指令后使出
→中段蹴→	B	有	自主连开始指令后使出
→中段柄头打→	→+X	有	自主连开始指令后使出
→中段横蹴→	→+Y	有	自主连开始指令后使出
→中段膝蹴→	→+A	有	自主连开始指令后使出
→右LOW KICK→	→+B	有	自主连开始指令后使出

LUCIFER 全出招表

招名	指令	有无武器	条件
棍底上段突刺	X	有	
镰上段下击	Y	有	
上段蹴	A	两	
回旋蹴	B	两	
中段棍底扫	→+X	有	
镰中段大扫	→+Y	有	
上段蹴	→+A	两	
上段大蹴	→+B	两	
赤月破水斩	↙+X/Y	有	
镰上段上击	↘+X	有	
镰上段大上击	↘+Y	有	
中段蹴上击	↘+A	两	
中段大蹴上击	↘+B	两	
镰中段斩上击	轻按↓+X	有	
恶梦之死刑台	↑+X	有	
暗夜之死刑台	→+Y	有	挡格能源槽闪动时使出
	X	无	
左JAB	Y	无	
右STRAIGHT	→+X	无	
左BODY BLOW	→+Y	无	
右BODY BLOW	↙+X/Y	无	
紫月破水斩	轻按↓+X/Y	无	
UPPER CUT	↓→+X/Y	无	
毒针	→↘↓↙←+A	两	
肺腑之叫	→↘↓↙←+B	两	

招名	指令	有无武器	条件
红莲之忧郁	↓→+Y	有	使用后挡格能源槽会减少
壮绝之镇魂歌	←↙↓↘→(X+Y)	有	使用后挡格能源槽会减少
红莲之咆吼	↓→+(X+A)	有	体力槽闪动时使出/使用后挡格能源槽会减少
邪恶天使之光	↓↓+X	有	
神圣堕天使之光辉	↓↓+Y	有	挡格能源槽闪动时使出
在地狱之丛火中燃烧吧	↓←+X	有	和棒闪动时使出
地狱之炎啊燃烧暗吧	↓←+Y	有	天井蹴技
天上来的使者	Y	有	墙蹴技
暗黑之舞踏会	←+(A+B)	两	墙蹴技
斩首刑	←+(X+Y)	无	墙蹴技
PHANTOM BLADE	←(A+B)	有	边闪中使出
跳前镰上段上击	X/Y	无	边闪中使出
含针	X/Y	两	边闪中使出
肺腑之叫	A/B	两	急后退中使出
暗夜之死刑台	X/Y	两	奔走中使出
TACKLE	X/Y	两	奔走中使出
SLIDING KICK	A/B	有	倒地起身时使出
起身镰上段扫	X/Y	两	倒地起身时使出
起身上段回旋蹴	A/B	两	倒地起身时使出
起身下段蹴	↓A/B	无	倒地起身时使出
起身左JAB	X/Y	两	转身时使出
肺腑之绝叫	A/B	两	转身时使出
天使之光	X/Y	有	转身时使出
堕天使之光辉	A/B	有	边闪时使出
MIRAGE SABRE	X/Y	有	体力槽及挡格能源槽闪动时,急后退中使出

肺腑之绝叫	X/Y	有	蹲下时使出	CANNON CRUSH	A/B	两	体力槽及挡格能源槽闪动时,边闪中使出
蹲下下段突刺	A	两	蹲下时使出	COMBINATION 1	AB	有	连续技
蹲下下段蹴	B	两	蹲下时使出	COMBINATION 2	XY	有	连续技
下段扫脚	X/Y	无	蹲下时使出	COMBINATION 3	AX	有	连续技
蹲下PUNCH	A	两	跳起时使出	COMBINATION 4	↓+BY	有	连续技
跳前大蹴上击	B	两	跳起时使出	COMBINATION 5	Y←+Y	有	连续技
跳前大蹴	X	有	跳起时使出	COMBINATION 6	XXYXX	有	连续技
跳前镰下击	Y	有	跳起时使出	COMBINATION 7	XXXAA	有	连续技
跳前镰大下击	X/Y	无	大跳跃下降时使出	COMBINATION 8	XY	无	连续技
头盖碎	X/Y	有	背向对手时使出	死与悲哀之协奏曲	↓↓+(X+A)	有	左BODY BLOW时使出
转身镰上段扫	A/B	两	背向对手时使出	叹息与烦脑之组曲	↓↓+(Y+B)	有	体力棒及挡格能源槽闪动时使出
转身上段回旋蹴蹲下背面镰中段突刺	X/Y	有	蹲下背向对手时使出	棍底上段突刺	→→+(X+A)	有	自主连开始指令
蹲下背面下段扫脚	A/B	两	蹲下背向对手时使出	棍底中段突刺	→→+(Y+B)	有	自主连开始指令
天轮之舞	A/B	两	仰卧状态起身时使出	棍底上段突刺	Y+B	有	转身时的自主连开始指令
白夜之调	←+Y/B	有	投技	→棍底中段突刺→	X	有	自主连开始指令后使出
灰寄影	→+(Y+B)	有	投技	→中段棍底扫→	Y	有	自主连开始指令后使出
死神之轮舞曲	←+(Y+B)	有	投技	→中段蹴→	A	有	自主连开始指令后使出
小跳下段突刺	↑+X	有	近距离DOWN攻击	→中段大蹴上击→	B	有	自主连开始指令后使出
大跳镰下段下击	↑+Y	有	远距离DOWN攻击	→镰上段上击→	→+X	有	自主连开始指令后使出
折腾之苦	↘+A/B	两	近距离DOWN攻击	→镰上段扫→	→+Y	有	自主连开始指令后使出
小跳手刀下击	↑+X	无	近距离DOWN攻击	→中段回旋蹴→	→+A	有	自主连开始指令后使出
大跳踏击	↑+Y	无	远距离DOWN攻击	→肺腑之绝叫→	→+B	有	自主连开始指令后使出
红莲之黄昏	↓→+X	有	使用后挡格能源槽会减少				

SANJUROH 全出招表

招名	指令	有无武器	条件	招名	指令	有无武器	条件
强回旋斩	X	有		段蹴的反技			
大斩	Y	有		柄头上打	↑+X	有	近距离DOWN攻击
上段蹴	A	两		下突刺	↑+Y	有	远距离DOWN攻击
回旋蹴	B	两		踏击	↘+A/B	两	近距离DOWN攻击
中段突刺	→+X	有		手刀下击	↑+X	无	近距离DOWN攻击
中段水平扫	→+Y	有		重踏击	↑+Y	无	远距离DOWN攻击
中段前蹴	→+A	两		龙尾	↓→+(X+A)	有	使用后挡格能源槽会减少
中段回旋蹴	→+B	两		特攻斩	→↘↓↙←+Y	有	挡格能源槽闪动时使出
回避上段斩	↙+X/Y	有		龙尾击	↓↓→+(Y+B)	有	体力槽闪动时使出/使用后挡格能源槽会减少
中段柄头打	↘+X	有		霸严冥动斩	←↙↓↘→+(X+A)	有	体力棒及挡格能源槽闪动时使出
下段横斩	↘+Y	有		神风	Y	有	天井蹴技
摆扫	↘+A/B	两		镰鼬	←+(A+B)	两	墙蹴技
胜上斩	轻按↓+X	有		正座落下伞	←+(X+Y)	两	墙蹴技
跤前上段前蹴	↑+(A+B)	两		地壮剑戟	X/Y	有	边闪中使出
左JAB	X	无		强殴首折	X/Y	无	边闪中使出
右STRAIGHT	Y	无		跳前上段前蹴	A/B	两	边闪中使出
左BODY BLOW	→+X	无		左BODY BLOW	X/Y	两	转身时使出
右BODY BLOW	→+Y	无		草刈	A/B	两	转身时使出
回避BODY掌打	↙+X/Y	无		跳前下击	↓+X/Y	有	急后退时使出
肘铁	↓→+X/Y	无		体当	X/Y	两	奔走中使出
强殴首折	→↘↓↙←+X/Y	无		草镰	A/B	两	奔走中使出
喧哗KICK	→↘↓↙←+A/B	无		上段水平扫	X/Y	有	倒地起身时使出
胜上击	轻按↓+X/Y	无		上段蹴	A/B	两	倒地起身时使出
龙击	↓+X/Y	有		下段横斩	↓+X/Y	有	倒地起身时使出
爪牙	↓↓+X	有		下段蹴	↓+A/B	两	倒地起身时使出
地壮戟	→↘↓↙←+X	有		左JAB	X/Y	无	倒地起身时使出
蹲下下段斩	X	有	蹲下时使出	霸严冥动斩	X+A	有	体力槽及挡格能源槽闪动时,急后退中使出
蹲下下段大斩	Y	有	蹲下时使出	百鬼猛袭剑	X+A	有	体力槽及挡格能源槽闪动时,边闪中使出
蹲下下段蹴	A	两	蹲下时使出	COMBINATION 1	AB	两	连续技
水面蹴	B	两	蹲下时使出	COMBINATION 2	XY	有	连续技
蹲打	X/Y	无	蹲下时使出	COMBINATION 3	XAXB	有	连续技
跤前上段大前蹴、	A/B	两	跳起时使出	COMBINATION 4	AY	有	连续技
跤前下方突刺	X	有	跳起时使出	COMBINATION 5	BY	有	连续技
跤前大下击	Y	有	跳起时使出	COMBINATION 6	AXYY	有	连续技
腕打	X/Y	无	大跳跃下降时使出	COMBINATION 7	XX↓+Y	有	连续技
转身上段水平扫	X/Y	有	背向对手时使出	COMBINATION 8	XY	无	连续技
转身中段回旋蹴	A/B	两	背向对手时使出	继续COMBO	→→+XYXY	有	左BODY BLOW时使出
背后水面蹴	A/B	两	蹲下背向对手时使出	神武壮烈喷尽	←→←→+(X+Y+G)	有	体力棒及挡格能源槽闪动时使出
裹拳	X/Y	无	背向对手时使出	柄头打	→→+(X+A)	有	自主连开始指令
蹲下转身肘打	X/Y	两	蹲下背向对手时使出	左BODY	→→+(Y+B)	有	自主连开始指令
水车投	←+Y/B	两	投技	中段柄头打	Y+B	有	转身时的自主连开始指令
片手巴投	→+(Y+B)	两	投技	→强回旋斩→	X	有	自主连开始指令后使出
神霸严流小手返·表门	→+(X+A)	两	投技	→胜上斩→	Y	有	自主连开始指令后使出
神霸严流小手反·裹门	←+(X+A)	有	投技	→横蹴→	A	有	自主连开始指令后使出
壮烈喷尽	←+(Y+B)	有	投技	→回旋蹴→	B	有	自主连开始指令后使出
背负浴倒	→←(A+B+G)	无	挡格能源槽	→下段斩→	→+X	有	自主连开始指令后使出
闪动时的投技				→下段大下击→	→+Y	有	自主连开始指令后使出
裹取ACHILLES腱固	←+G	无	针对对手中	→中段回旋蹴→	→+A	有	自主连开始指令后使出
段蹴的反技				→右MIDDLE KICK→	→+B	有	自主连开始指令后使出
卷人胁固	←+X	无	针对对手上				

SABRINA 全出招表

招名	指令	有无武器	条件
上段打	X	有	
上段突刺	Y	有	
WHOLE MARK KICK	A	两	
回旋蹴	B	两	
中段打	→+X	有	
中段突刺	→+Y	有	
喉笛蹴	→+A	两	
右MIDDLE KICK	→+B	两	
回避中段突刺	↙+X/Y	有	
DRILL TURN	↘+X/Y	有	
右LOW KICK	↘+A	两	
ROSE ZONE	↘+B	两	
ROMANCING RED	轻按↓+A/B	两	
跳前打下击	↑+X	有	
跳前上段突刺	↑+Y	有	
WAVE RIDER	↑+(A+B)	两	
左JAB	X	无	
右STRAIGHT	Y	无	
左BODY BLOW	→+X	无	
右BODY BLOW	→+Y	无	
回避BODY掌打	↙+X/Y	无	
IVY CUT	轻按↓+X/Y	无	
HORNET ELBOW	↓→+X/Y	无	
蹲下足掬下段	X/Y	有	蹲下时使出
水面蹴	A/B	两	蹲下时使出
蹲下PUNCH	X/Y	无	蹲下时使出
跳前蹴	A	两	跳起时使
JACK KNIFE SHOT	B	两	跳起时使
跳前横打	X	有	跳起时使
跳前打下击	Y	有	跳起时使
转身上段击	X/Y	有	背向对手时使出
TRACE KICK	A/B	两	背向对手时使出
蹲下转身肘打	X/Y	两	蹲下背向对手时使出
裹拳	X/Y	两	蹲下背向对手时使出
BREAK DANCE KICK	A/B	两	仰卧状态起身时使出
KANGAROO KICK	A/B	两	伏地状态起身时使出
背负投	←+Y/B	两	投技
ARREST HOLD	→+(Y+B)	有	投技
ICE CRUSH	←+(Y+B)	有	投技
VICTOR腕十字固	←+(Y+B)	无	投技
FLASH BOMBER	←+(X+A)	无	投技
SLIPPER SUPLEX	→+(X+A)	有	挡格能源槽闪动时的投技
SLIPPER SUPLEX	→+(X+A)	有	挡格能源槽闪动时投技
DRAGON SCREW	←+X	两	针对对手中段蹴的反技
BEAUTY LIGHT DROP	→↓↘+(X+A)	两	体力槽及挡格能源槽闪动时的投技
BEAUTY LIGHT DROP	→↓↘+(X+A)	两	体力槽及挡格能源槽闪动时的投技
VICTOR腕十字固	X/Y	无	奔走中使出
STUNTING三角绞	A/B	无	奔走中使出
跳前SWING DDT	←+(X+Y)	无	特殊墙蹴技
蜘蛛之巢	→↘↓↙←+X	无	体力槽闪动时使出

招名	指令	有无武器	条件
STUNTING三角绞	→↘↓↙←+A	无	体力槽闪动时使出
三角绞	→+X	无	对手倒地时,在对手的头部附近使出的投技
卷入胁固	←+Y	无	针对对手上段斩的反技
CAPTURE	←+(Y+G)	无	针对对手上段蹴的反技
GROUND CROSS	A+B+G	无	DRAGON SCREW击中对手时使出
跳前SLIPPER	→+(X+A)	无	挡格能源槽闪动时的投技
跳前SLIPPER	→+(X+A)	无	挡格能源槽闪动时的投技
MIDNIGHT DIVE	↑+X	有	近距离DOWN攻击
CUNCAL TORNADO	↑+	两	远距离DOWN攻击
CHERRY SQUASH	↘+A/B	两	近距离DOWN攻击
ELBOW DROP	↑+X	无	近距离DOWN攻击
FULL SWING HIGH	↓→+X/Y	有	使用后挡格能源槽会减少
LUNATIC BLIZZARD	↓→+(X+Y)	有	使用后挡格能源槽会减少
FLYING CROSS CHOP	Y	有	天井蹴技
FLYING CROSS CHOP	←+(A+B)	有	墙蹴技
LA KEPLERTER	←+(X+Y)	有	墙蹴技
跳前上段击	↓+X/Y	有	边闪中使出
HORIZON KICK	A/B	有	边闪中使出
左BODY BLOW	X/Y	无	边闪中使出
左BODY BLOW	X/Y	两	转身时使出
ROMANCING RED	A/B	两	转身时使出
FULL SWING HIGH	X/Y	两	急后退中使出
SHOULDER PRESS	X/Y	有	奔走中使出
SLIDING KICK	A/B	有	奔走中使出
上段突刺	X/Y	有	倒地起身时使出
WHOLE MARK KICK	A/B	两	倒地起身时使出
DRILL TURN UP	↓+X/Y	有	倒地起身时使出
右BODY BLOW	X/Y	无	倒地起身时使出
LUNATIC BLIZZARD	X+A	有	体力槽及挡格能源槽闪动时,急后退中使出
COMBINATION 1	→+BAB	有	连续技
COMBINATION 2	XY	有	连续技
COMBINATION 3	BXXX	有	连续技
COMBINATION 4	AYYY↓+Y	有	连续技
COMBINATION 5	AXAXYYY	有	连续技
COMBINATION 6	→+YXXX	有	连续技
COMBINATION 7	→+XBBB	有	连续技
COMBINATION 8	XY	无	连续技
COMBINATION 9	AXX	无	连续技
花吹雪	XYXY	有	左BODY BLOW中使出
上段打	→→+(X+A)	有	自主连开始指令
中段突刺	→→+(Y+B)	有	自主连开始指令
上段打入	Y+B	有	转身时的自主连开始指令
中段打	X	有	自主连开始指令后使出
FULL SWING HIGH	Y	有	自主连开始指令后使出
右MIDDLE KICK	A	有	自主连开始指令后使出
→ROMANCING RED→	B	有	自主连开始指令后使出
→ELBOW SMASH→	→+X	有	自主连开始指令后使出
→HORNET ELBOW→	→+Y	有	自主连开始指令后使出
→喉笛蹴→	→+A	有	自主连开始指令后使出
→稻光→	→+B	有	自主连开始指令后使出

MEROW 全出招表

招名	指令	有无武器	条件
上段斩	X	有	
上段大斩	Y	有	
上段蹴	A	两	
回旋蹴	B	两	
中段突刺	→+X	有	
中段回旋突刺	→+Y	有	
左MIDDLE KICK	→+A	两	
右MIDDLE KICK	→+B	两	
回避中段突刺	↙+X/Y	有	
中段二连击	↘+X	有	
旋风斩	↘+Y	有	
旋风	轻按↓+X/Y	有	
跳前膝蹴	轻按↓+A/B	两	
SIDE KICK	↑+(A+B)	两	
左JAB	X	无	
右STRAIGHT	Y	无	
左BODY BLOW	→+X	无	
右BODY BLOW	→+Y	无	
肘铁	↓→+X/Y	无	
SWORDLESS CHARGE	→↘↓↙←+Y	无	
SIDE SLASH	X+A	有	
VIRTICAL SLASH	Y+B	有	
HEAD TWIST	↓→+X	有	

招名	指令	有无武器	条件
KINGDOM FINGER	←+(X+A)	两	投技
COLIE SPECIAL	→+(Y+B)	无	投技
SKY HIGH MOUNT RUSH	↘+(X+Y+G)	无	挡格能源槽闪动时的投技
POWER TACKLE	X/Y	有	奔走中使出
MOUNT NIGHTMARE	↓XYXY	有	NECK HUNTING NIGHTMAR击中对手时使出
三角绞	→→+X/Y	无	对手倒地时,在对手的头头附近使出的投技
ELBOW DROP	↑+X	两	近距离DOWN攻击
SHOOTING STAR PRESS	↑+Y	两	远距离DOWN攻击
STAMPING	↘+A/B	两	近距离DOWN攻击
VACUUM TORNADO	↓→+(X+Y)	有	使用后挡格能源槽会减少
LIGHTNING ARROW	Y	有	天井蹴技
FLYING CROSS CHOP	←+(A+B)	有	墙蹴技
STRIKE SHOOT	←+(X+Y)	两	墙蹴技
THUNDER SLASHER	X/Y	有	边闪中使出
RARIAT	X/Y	无	边闪中使出
SIDE KICK	A/B	两	边闪中使出
左JAB	X/Y	两	转身时使出
左MIDDLE KICK	A/B	两	转身时使出
中段回旋突刺	X/Y	两	急后退时使出
二段突刺	X+A	有	体力槽及挡格能源槽闪动时,边闪中使出
STEP IN“Z”	X+A	有	体力槽及挡格能源槽闪动时,急后退中使出
SLDING KICK	A/B	两	奔走中使出
POWER PRESS	X/Y	无	奔走中使出

"Z"	↓→+Y	有		上段斩	X/Y	有	倒地起身时使出
THUNDER SPARK	↓↓+X/Y	有	体力槽闪动时使出	左JAB	X/Y	无	倒地起身时使出
THUNDER SLASH	→↘↓↙←+Y	有	体力槽及挡格能源槽闪动时使出	上段蹴	A/B	两	倒地起身时使出
DEATH TWIST	→←→+Y	有	挡格能源槽闪动时使出	上段斩	↓+A/B	两	倒地起身时使出
AIR SPEAR RUSH	↓↘→+Y	无		COMBINATION 1	XYYY	有	连续技
返突刺	L+R+X	有	对手攻击时使出	COMBINATION 2	AY	有	连续技
蹲下下段斩	X	有	蹲下时使出	COMBINATION 3	XXYA	有	连续技
蹲下下段大斩	Y	有	蹲下时使出	COMBINATION 4	XXXYY	有	连续技
COSSACK KICK "LEFT"	A	两	蹲下时使出	COMBINATION 5	↓+A↓+B	两	连续技
COSSACK KICK "RIGHT"	B	两	蹲下时使出	COMBINATION 6	AB	无	连续技
蹲下PUNCH	X/Y	无	蹲下时使出	COMBINATION 7	YXY↓+Y	无	连续技
SHOOT KICK	A/B	两	跳起时使出	岚	XXYY	有	THUNDER SLASH 击中对手时使出
跳前直线差	X	有	跳起时使出	突刺下击	↘+Y	有	旋风中使出
跳前突刺差	Y	有	跳起时使出	上段斩	→→+(X+A)	有	自主连开始指令
飞刀	X/Y	无	大跳跃下降时使出	SIDE SLASH	→→+(Y+B)	有	自主连开始指令
转身上段斩	X/Y	有	背向对手时使出	→上段斩→	Y+B	有	转身时的自主连开始指令
TRACE KICK	A/B	两	蹲下背向对手时使出	→SIDE SLASH→	X	有	自主连开始指令后使出
蹲下转身肘打	X/Y	两	蹲下背向对手时使出	→VIRTICAL SLASH→	Y	有	自主连开始指令后使出
背后水面蹴	A/B	两	蹲下背向对手时使出	→回旋蹴→	A	有	自主连开始指令后使出
拳	X/Y	无	背向对手时使出	→ROLLING SOBART→	B	有	自主连开始指令后使出
跳蹴	A/B	两	伏在地上起时,对手在自己足旁时使出	→旋风→	→+X	有	自主连开始指令后使出
首绞	←+Y/B	无	投技	→DEATH TWIST→	→+Y	有	自主连开始指令后使出
地狱突刺	←+Y/B	有	投技	→HIGH KICK→	→+A	有	自主连开始指令后使出
NECK HUNTING NIGHTMARE	→(X+A)	有	投技	→右MIDDLE KICK→	→+B	有	自主连开始指令后使出

SAOTOME 全出招表

招名	指令	有无武器	条件	招名	指令	有无武器	条件
双手上段斩	X	有		回转振下	↑+X	有	近距离DOWN攻击
双手大上段斩	Y	有		抓掴	↑+X	有	远距离DOWN攻击
上段蹴	A	两		速踢	↘+A/B	两	近距离DOWN攻击
回转蹴	B	两		ROLLING METEROR	↘+A/B	无	近距离DOWN攻击
左手中段斩	→+X	有		DIVER KICK	↑+Y	无	近距离DOWN攻击
右手中段斩	→+Y	有		十字开门斩	↓→+X/Y	有	
中段前蹴	→+A	两		十字开门冰斩	↓→+(X+A)	有	体力槽闪动时使出
右中踢	→+B	两		RISING SCREW	↓↓+X	有	使用后挡格能源槽会减少
半身引左手中段斩	↙+X/Y	有		GRAND SCREW	→↘↓↙←+X	有	使用后挡格能源槽会减少
左手下段斩	↘+X	有		TWIN HURRICANE	→↘↓↙←+(A+B)	有	挡格能源槽闪动时使出
右手下段大斩	↘+Y	有		GRAND CUTTER	→↘↓↙←+(X+Y+G)	有	体力槽及挡格能源槽闪动时使出
下段蹴	↘+A	两		DIVING DRIVER	←+(A+B)	有	天井蹴技
下段足踢	↘+B	两		FALLING SCREW	←+(A+B)	两	壁蹴技
斩铁	↓→+X/Y	无		回转衣襟落	←+(X+Y)	两	壁蹴技
喧哗踢	轻按↓+A/B	有		GRAND SCREW	X/Y	有	边闪中使出、使用后挡格能源槽会减少
风裂斩	↑+X	有		RISING SCREW	X+Y+G	有	TWIN HURRICAN
飞膝脚	↑+(A+B)	两		喧哗踢	X/Y	无	击中后使出→使用后挡格能源槽会减少
左拳	X	无		飞身中段蹴	A/B	两	边闪中使出
右直拳	Y	无		双手上段斩	X/Y	有	边闪中使出
左拳打	→+X	无		右击	X/Y	无	转身时使出
右拳打	→+Y	无		SLIDING KICK	A/B	两	转身时使出
痛击	↙+X/Y	无		中段二段斩	X/Y	两	转身时使出
UPPER GUT	轻按↓+A/B	无		TWIN HURRICANE	X+A	有	急后退时使出
袈裟斩	↗+(X+)	有		GRAND CUTTER	X+A	有	体力槽及挡格能源槽闪动时,边闪时使出
回转蹴	↓↓(A+B)	有		上段斩	X/Y	有	体力槽及挡格能源槽闪动时,急后退时使出
十字受身弹	L+R+X	有	上中段反技	右直拳	X/Y	无	倒地起身时使出
SHOULDER PRESS	X/Y	两	奔跑中使出	上段蹴	A/B	有	倒地起身时使出
SATELLITE KICK	A/B	两	奔跑中使出	下段刺	↓+X/Y	有	倒地起身时使出
左手下段斩	X/Y	有	蹲下时使出	中段前蹴	↓+A/B	两	倒地起身时使出
蹲下段蹴	A	两	蹲下时使出	啊啦啊啦啊啦	→←+(X+A)	有	倒地起身时使出
蹲下段足踢	B	两	蹲下时使出	令你更快乐	Y	有	十字受身弹击中后使出
蹲拳	X/Y	无	蹲下时使出	COMBINATION 1	ABAA	两	十字开门斩击中后使出
飞身中段前蹴	A	两	跳起时使出	COMBINATION 2	XXXY	有	连续技
踵落	B	两	跳起时使出	COMBINATION 3	AX	有	连续技
飞身斜斩	X	有	跳起时使出	COMBINATION 4	BY	有	连续技
飞身振下打	Y	有	跳起时使出	COMBINATION 5	AYY	有	连续技
振向上段斩	X/Y	有	背向敌人时使出	COMBINATION 6	XY	无	连续技
振向上段回转蹴	A/B	两	背向敌人时使出	上段斩	→→+(X+A)	有	自主连开始指
蹲背后斩	↓+(A+B)	有	蹲下背向敌人时使出	上段双手斩	→→+(Y+B)	有	自主连开始指
背后水面蹴	↓+A/B	两	蹲下背向敌人时使出	上段突打	Y+B	有	转身中自主连开始指令
裹拳	X/Y	无	背向敌人时使出	→左手中段斩→	X	有	自主连开始指令后使出
蹲振向肘打	↓+X/Y	无	蹲下背向敌人时使出	→双手上段斩→	Y	有	自主连开始指令后使出
PLAYGUTTASO KICK	A/B	两	倒下后仰向起身时使出	→右踢→	A	有	自主连开始指令后使出
蟹钳	←+Y/B	两	投技	→中段蹴上→	B	有	自主连开始指令后使出
巴投斩	←+(Y+B)	有	投技	→左手下段斩→	→+X	有	自主连开始指令后使出
腕取倒踏	+(X+Y)	两	投技	→双手大上段斩→	→+Y	有	自主连开始指令后使出
急降下波乘落	←+(X+Y)	有	使用后挡格能源槽会减少	→左直踢→	→+A	有	自主连开始指令后使出
奈落锥揉逆落击	→←+(A+B+G)	无	档格能源槽闪动时使出	→超蹴→	→+B	有	自主连开始指令后使出

SCHNEIDER 全出招表

招名	指令	有无武器	条件	招名	指令	有无武器	条件
棍底上段突刺	X	有		一本足头突刺	←(Y/B)	有	投技
二连带打	Y	有		棍棒式猛虎原爆	→(X+A)	有	投技

上段蹴	A	两	
回转蹴	B	两	
中段棍底横斩	→X	有	
中段大横斩	→Y	有	
中段前蹴	→A	两	
右MIDDLE KICK	→B	两	
回转二连带打	↘X	有	
上段大振上	↘Y	有	
右LOW KICK	↘(A/B)	有	
一本钩	轻按↓(X/Y)	两	
延髓斩	↑(A+B)	无	
JUMPING ELBOW	↓→+(X/Y)	无	
RIAIOT	→↘↓↙←+(X/Y)	无	
BUSTER KICK	→↘↓↙←(A/B)	无	
左JAB	X	无	
右STRAIGHT	Y	无	
左BODY BLOW	→X	无	
右BODY BLOW	→Y	无	
中段上蹴	↘+A	无	
中段大上蹴	↘+B	无	
UPPER GUT	轻按↓+(X/Y)	无	
下段上段横斩	X/Y	有	
HORIZON THRUST	↓→+Y	有	
涡潮	←→+(X+A)	有	
STRIKE DOWN	↓→+B	两	
MIDNIGHT CLIMBER	↓↓+(X/A)	有	体力槽闪动时使出
MOUNTAIN EXPRESS	→↘↓↙←+X	有	
MOUNTAIN AIRRPLANE	→↘↓↙←+A	有	
VIOLENCE SHOT	↓↘→←↙↓↘→+X	有	体力槽及挡格能源槽闪动时使出
上段反下段横斩	L+R+X	有	挡去敌人上段攻击后使出
蹲下下段突打	X/Y	有	蹲下时使出
蹲下下段蹴	A/B	有	蹲下时使出
蹲下UPNCH	X/Y	无	蹲下时使出
SHOOT KICK	A	两	蹲下时使出
飞身大蹴	B	两	跳跃时使出
飞身正面突刺	X	有	跳跃时使出
ATOMIC BURST	Y	有	跳跃时使出
FLYING SLEDGHAMMER	X/Y	无	跳跃时使出
转身上段振下击	X/Y	有	背向敌人时使出
REVERSE SOMERSAULT	A/B	两	背向敌人时使出
蹲下背后中段突刺	X/Y	有	蹲下背向敌人时使出
蹲下背后下段扫脚	A/B	两	→←+(A+B+G)
拳	X/Y	无	背向敌人时使出
蹲下转身肘打	↓+(X/Y)	无	背向敌人时使出
背负投	←+(Y/B)	无	投技
SKYSIGH DEATHBLASTER	→←+(A+B+G)	无	档格能源槽闪动时使出的投技
HELL EXPRESS	→←+(A+B+G)	无	敌人蹲下而挡格能源槽闪动
棍底下段下突刺	↑+X	有	近距离DOWN攻击
MOONSAULT PRESS	↑+Y	两	近距离DOWN攻击
地狱打	↘(A/B)	有	近距离DOWN攻击
ELBOW DROP	↑+X	无	近距离DOWN攻击
CHON 蹴	↘(A/B)	无	近距离DOWN攻击
EARTH CANNON	↓→+(X+A)	有	使用后挡格能源槽会减少
MEGA EARTH CANNON	↓→+(Y+B)	有	使后后挡格能源槽会减少
STARLIGHT GALAXY	Y	有	天井蹴技
SPIN CUTTER	←(A+B)	有	壁蹴技
回转斩	←(X+Y)	有	壁蹴技
LE · KEEPER	←(A+B)	无	壁蹴技
棍底上段突刺	X/Y	有	倒地起身时使出
上段蹴	A/B	两	倒地起身时使出
右LOW PUNCH	↓+(A/B)	两	倒地起身时使出
飞身一本钧	X/Y	有	边闪时使出
RIAIOT	X/Y	无	边闪时使出
FLYING KNEEKICK	A/B	两	边闪时使出
STRIKER DOWN	X/Y	两	转身时使出
SLIDING KICK	A/B	两	转身时使出
飞身回转侧蹴	A/B	有	急后退时使出
EARTH CANNON	X+A	有	体力槽及挡格能源槽闪动,边闪时使出
MOUNTAIN EXPRESS	X+A	有	体力槽及挡格能源槽闪动时,急后退时使出
SHOULDER PRESS	X/Y	无	奔跑中使出
SLIDING KICK	A/B	无	奔跑中使出
COMBINATION 1	XXX	有	连续技
COMBINATION 2	YYY	有	连续技
COMBINATION 3	XAX	有	连续技
COMBINATION 4	AAABAAAA	有	连续技
COMBINATION 5	XY	无	连续技
COMBINATION 6	XX	无	连续技
HORIZION THRUST	→→+(X+A)		自主连开始指令后使出
右LOW KICK	→→(Y+B)		自主连开始指令后使出
→HORIZION THRUST	Y+B		自主连开始指令后,转身使出
→一本钧→	X		自主连开始指令后使出
→回转横殴→	Y		自主连开始指令后使出
→MIDNIGHT CLIMBER→	A		自主连开始指令后使出
→EARTH CANNON→	B		自主连开始指令后使出
→HORIZION THRUST→	→+X		自主连开始指令后使出
→MIDNIGHT CLMBER→	→+Y		自主连开始指令后使出
→STRIKER DOWN→	→+A		自主连开始指令后使出
→MIDNIGHT CLIMBER→	→+B		自主连开始指令后使出

KOHJIN 全出招表

招名	指令	有无武器	条件
上段拳打	X	有	
上段刺	Y	有	
蝮蹴	A	两	
神乐独乐	B	两	
中段振打	→+X	有	
中段斩	→+Y	有	
中段蹴	→+A	两	
猛蹴脚	→+B	两	
迷踪打法	↙+(X/Y)	有	
弹腿双冲	↙+(A/B)	两	
六合逆立横斩	↘+X	两	
跳翔海腿	↘+A	两	
六合前腿	↘+A	两	
转身地龙腿	↘+B	两	
飞翔挑领	轻按↓+(X/Y)	有	
六合鹤腿	A+B	两	
顺步捶	←→+X	两	
连环猛蹴	↑+(A+B)	两	
左拳	X	无	
右直拳	Y	无	
左拳打	→+X	无	
右拳打	→+Y	无	
六合虎靠	↓→+X	有	
前掌独步	↓→+Y	有	
六合爆发呼吸拳	→↘↓↙←+X	两	体力槽及挡格能源槽闪动时使出
剑华蹴	→↘↓↙←+A/B	无	
连环腿	→↘↓↙←+B	两	
鞭掌散打	↓↘→+X	两	
散打	↓←+(X+Y)	两	
半步崩拳	↓→+X	无	
六合大震脚	↓→+Y	无	体力槽闪动时使出
六合虎形拳	L+R+X	无	中段反技
支闭日月把	L+R+Y	有	中段反技
抱腿斗根	L+R+A	两	中段反技
斧刃脚	L+R+B	两	中段反技
仙神烈拳	↓→+(Y+B)	两	使出后挡格能源槽会减少
仰天内门顶肘	Y	两	天井蹴技
罗·封舞螺亚多	←+(A+B)	两	壁蹴技
鹰翻飞云	←+Y/B	两	投技
演手捶	→+(Y+B)	两	投技
拔背掴喉	→+(X+A)	两	投技
帝王暴武	←+(Y+B)	无	投技
五里射究极	←+(X+A)	无	投技
天空杀怒雷马	→←+(A+B+G)	无	当挡格能源槽闪动时的投技
黄金龙之眠	←+X	无	敌攻击时
回转式泥泥帝	←+(X+Y)	两	特殊壁蹴技
小童冥	←+B	两	敌攻击时
帝王暴武	←+(Y+B)	无	敌蹲下时的投技
五里射究极	←+(X+A)	无	敌蹲下时的投技
三角绞	→→+X/Y	无	敌倒下而仰向上时的投技
天空杀怒雷马	→←+(A+B+G)	无	敌蹲下时的投技
上段打	X/Y	有	倒地起身时使出
右直拳	X/Y	无	倒地起身时使出
蝮蹴	A/B	两	倒地起身时使出
六合逆立横斩	↓+X/Y	有	倒地起身时使出
转身地龙腿	↓+A/B	两	倒地起身时使出
红人一号	X/Y	有	奔跑中使出
本家蹴击弹	A/B	两	奔跑中使出
前掌独步	X/Y	有	边闪中使出
转身地龙腿	A+B	有	前掌独步击中对手时使出
红人一号	X/Y	无	边闪中使出
六合天翔	A/B	两	边闪中使出
鞭掌散打	X/Y	两	转身时使出
连环腿	A/B	两	转身时使出
跳翔海腿	A/B	两	急后退时使出
红人二号	X+A	有	体力槽及挡格能源槽闪动时使出
仙神烈拳	X+A	有	体力槽及挡格能源槽闪动时使出
红人二号	X/Y	无	奔跑中使出
COMBINATION 1	AA→+B	两	连续技
COMBINATION 2	BYXXX	两	连续技

蹲斩	X	有	蹲下时使出	COMBINATION 3	AYXXX	两	连续技
蹲虫打	Y	有	蹲下时使出	COMBINATION 4	XYXYXY	有	连续技
蹲下神乐独乐	A	两	蹲下时使出	COMBINATION 5	YXYXYX	有	连续技
毒蝎	B	两	蹲下时使出	COMBINATION 6	XXAAY	有	连续技
蹲拳	X/Y	无	蹲下时使出	COMBINATION 7	YYBBX	有	连续技
天空脚	A	两	跳起时使出	COMBINATION 8	XXY	无	连续技
六合天翔	B	两	跳起时使出	疾风套路	←→←→+(Y+B)	有	体力槽及挡格能源槽闪动时使出
飞翔转身腿	X/Y	有	跳起时使出	上段拳	→→+(X+A)	有	自主连开始指令
千鸟天法	X/Y	有	背向对手时使出	中段振打	→→+(Y+B)	有	自主连开始指令
裹拳	X/Y	无	背向对手时使出	上段拳	Y+B	有	转身中的自主连开始指令
千鸟地法	A/B	两	背向对手时使出	→顺步插→	X	有	自主连开始指令后使出
肘打	X/Y	有.	蹲下背向对手时使出	→中段斩→	Y	有	自主连开始指令后使出
背后水面蹴	A/B	两	蹲下背向对手时使出	→神乐独乐→	A	有	自主连开始指令后使出
大黄道旅蹴	A/B	两	仰向起身时使出	→连环腿→	B	有	自主连开始指令后使出
跳童	↓+A/B	两	背向起身时使出	→六合虎靠→	→+X	有	自主连开始指令后使出
肘爆弹	↑+X	两	近距离DOWN攻击	→上段斩→	→+Y	有	自主连开始指令后使出
不死鸟之舞	↑+Y	两	远距离DOWN攻击	→矢刺→	→+A	有	自主连开始指令后使出
踏打	↘+A/B	两	近距离DOWN攻击	→飞翔挑领→	→+B	有	自主连开始指令后使出
仙视拳	↓→+(X+A)	两	使出后挡格能源槽会减少				

KAREN 全出招表

招名	指令	有无武器	条件	招名	指令	有无武器	条件
上段突刺	X	有		KANGAROO KICK	A/B	两	伏在地上起身时,对手在自己足旁时使出
上段回旋突刺	Y	有		HIP PONG	←+Y/B	两	投技
上段蹴	A	两		背投	←+(Y+B)	两	投技
回旋蹴	B	两		内股	←+(X+A)	两	投技
中段突刺	→+X	有		梦变化	↓↘→↓↘→←+(Y+B)	无	投技 挡格能源槽闪动时使出
回旋中段突刺	→+Y	有		MONKEY FLIP	X/Y	两	奔走中使出
前蹴	→+A	两		KAREN SPECIAL	←+(X+Y)	两	特殊墙蹴技
右MIDDLE KICK	→+B	两		SUNSET FLIP	↓+X	两	近距离 DOWN攻击
回避中段突刺	↙+X/Y	有		MOONSALT PRESS	↓+Y	两	远距离 DOWN攻击
回避下段蹴	↙+A	两		脚跟落	↘+X/A	两	近距离 DOWN攻击
回避中段蹴	↙+B	两		SWEET RING SHOOT	↓→+(X+A)	有	使出后挡格能源槽会减少
ROLLING CUT	↘+X	有		SWEET RING SHOT	↓→+(X+Y+G)	有	使出后挡格能源槽会减少
剃头SMASH	↘+Y	有		BOUBLE KNEE DROP	Y	有	天井蹴技
风切手刀	↘+A	两		LA · KEPLERTER	←+(A+B)	两	墙蹴技
跳前前转踢	↘+B	两		HEAD SLIDING	X/Y	有	边闪中使出
OVERHEAD DANCING	轻按↓A/B	两		跳前前转踢	A/B	无	边闪中使出
双手斩	↑+X	有		风切手刀	A/B	两	边闪中使出
双手振动斩	↑+Y	有		HIP ATTACK	A/B	两	转身时使出
左JAB	X	无		EAGLE NAIL	A/B	两	急后退时使出
右STRAIGHT	Y	无		大波	X+A	有	体力槽及挡格能源槽闪动时,边闪时使出
左BODY BLOW	→+X	无		超大波	X+A	有	体力槽及挡格能源槽闪动时,急闪时使出
右BODY BLOW	→+Y	无		起身上段突刺	X/Y	有	倒地起身时使出
回避掌打	↙+X/Y	无		起身左BODY BLOW	X/Y	无	倒地起身时使出
回转斩	↓→+X	有		起身上段蹴	A/B	两	倒地起身时使出
大回转乱斩	↓→+Y	有		起身扫击 ·	↓+(A+B)	两	倒地起身时使出
HEAD SLIDING	↓←+X	有		RUNNING HEADSHOOT	A/B	两	内股击中对手时使出
HIP ATTACK	↓↑+A	两		COMBINATION 1	XXYYA	有	连续技
HIP SMASH	↓↑+B	两		COMBINATION 2	YYXXY	有	连续技
HIP SQUASH	↓↑+(A+B)	两		COMBINATION 3	AB	两	连续技
EAGLE NAIL	→↘↓↙←+Y	有		COMBINATION 4	BBY	有	连续技
EAGLE PEAK	→↘↓↙←+B	两	体力槽闪动时使出	COMBINATION 5	YXBA	有	连续技
TWIN SHOCK	X+Y	有	挡格能源槽闪动时使出	COMBINATION 6	AAB	两	连续技
下段脚打	X	有	蹲下时使出	COMBINATION 7	XXAB	有	连续技
蹲下段突刺	Y	有	蹲下时使出	VIOLET REVOLUTION	↓↓+(Y+B)	有	体力槽及挡格能源槽闪动时使出
SWAN KICK	A	两	蹲下时使出	上段突刺	→→+(X+A)	有	自主连开始指令
BEIBU KICK	B	两	蹲下时使出	回转中段 刺	→→+(Y+B)	有	自主连开始指令
蹲下PUNCH	X/Y	无	蹲下时使出	上段突刺	Y+B	有	转身中的自主连开始指令
跤前前踢	A	两	跳起时使出	→上段突刺→	X	有	自主连开始指令后使出
PINKY KICK	B	两	跳起时使出	→回转中段突刺→	Y	有	自主连开始指令后使出
跳前双手斩	X	有	跳起时使出	OVERHEAD DANCNG→→	A	有	自主连开始指令后使出
开脚双手斩	Y	有	跳起时使出	→双手斩→	B	有	自主连开始指令后使出
转身上段突刺	X/Y	有	背向对手时使出	→ROLLING CUT→	→+X		自主连开始指令后使出
TRACE KICK	A/B	两	背向对手时使出	→双手振动斩→	→+Y		自主连开始指令后使出
蹲下背后横斩	X/Y	有	蹲下背向对手时使出	→HIP ATTACK→	→+A		自主连开始指令后使出
背后水面踢	A/B	两	蹲下背向对手时使出	→HIP SMASH→	→+B		自主连开始指令后使出

SHADOW BOY 全出招表

招名	指令	有无武器	条件	招名	指令	有无武器	条件
上段突刺	X	有		ELBOW DROP	↑+X	两	近距离DOWN攻击
上段大斩	Y	有		ROLLING STAMP	↑+Y	两	远距离DOWN攻击
上段蹴	A	两		SOCCERBALL KICK	↘+A/B	两	近距离DOWN攻击
回旋蹴	B	两		CANNON BEAM	↓→+(X+Y)	有	使用时挡格能源槽会减少
片手中段突刺	→+X	有		ATOMIC BLASTER	↘↘→+(Y+B)	有	
两手中段突刺	→+Y	有		FRAME WAVE	→↘↓↙←→↘↓↙←+Y	有	使用时挡格能源槽会减少
中段前蹴	→+A	两		TRIPLE CANNON	→←→←+(X+A)		使用时挡格能源槽会减少
右MIDDLE KICK	→+B	两		LIGHTNNG ARROW	Y	有	天井蹴技
回避上段斩	↙+X/Y	有		FLYINGCROSSCHOP	←+(A+B)	两	墙蹴技
右LOW KICK	↘+A/B	两		LA · KEPLERTER	←+(X+Y)	两	墙蹴技
RISING HIT	轻按↓+X	有		上段突刺	X/Y	有	起身时使出
JUMPING KNEE	轻按↓+A/B	两		突上UPPER	X/Y	无	起身时使出

FLYING KNEELKICK	↑+(A+B)	两		上段蹴	A/B	两	起身时使出
OMEGA IMPULSE	↓↓+A	有		上段突刺	↓+(X/Y)	有	起身时使出
OMEGA IMPACT	↓↓+B	有		下段蹴	↓+(A/B)	两	起身时使出
SATELLITE KICK	→↘↓↙←+A	两		SHOULDER BUSTER	X/Y	两	奔跑中使出
左JAB	X	无		SLIDING KICK	A/B	两	奔跑中使出
右STRAIGHT	Y	无		SHADOW KNUCKLE	X/Y	两	边闪时使出
左BODY BLOW	→+X	无		FLYING KNEELKICK	A/B	两	边闪时使出
右BODY BLOW	→+Y	无		HAMMER BLOW	X/Y	两	转身时使出
回避BODY掌打	↙+X/Y	无		DARK ILLUSION	YYYB	有	HAMMER BLOW使出时使出
突上UPPER	轻按↓+X/Y	无		SLIDING KICK	A/B	两	转身时使出
JUMPING ELBOW	↓→+X/Y	无		JUMPING KNEEL	A/B	两	急后退时使出
首折	→↘↓↙←+X/Y	无		FRAME WAVE	X/A	有	体力棒及挡格能源槽闪动时,边闪时使出
追前拂足斩	→↘↓↙←+(X+A)	有		TRIPLE CANNON	X/A	有	体力槽及挡格能源槽闪动时,急后退时使出
GRAND SHAPE	↙→+(Y+B)	有		COMBINATION · 1	AB	两	连续技
SHADOW KNUCKLE	←↙↓↘→+Y	两		COMBINATION · 2	XY	有	连续技
蹲下下段突刺	X/Y	有	蹲下时使出	COMBINATION · 3	AX	有	连续技
蹲下下段蹴	A	两	蹲下时使出	COMBINATION · 4	BY	有	连续技
水面蹴	B	两	蹲下时使出	COMBINATION · 5	XX↓+B	有	连续技
蹲下PUNCH	X+Y	无	蹲下时使出	COMBINATION · 6	BX	有	连续技
跳前蹴	A	两	跳起时使出	COMBINATION · 7	XXXAA	有	连续技
电光KICK	B	两	跳起时使出	COMBINATION · 8	XXYXX	有	连续技
跳前横斩	X	有	跳起时使出	COMBINATION · 9	XY	无	连续技
跤前纵斩	Y	有	跳起时使出	COMBINATION · 10	XAYY	无	连续技
FLYING SLEDGEHAMMER	X/Y	无	大跳跃下降时使出	COMBINATION · 11	XXA	有	在JUMPING KNEE使出中使出
转身上段突刺	X/Y	有	背向对手时使出	SLIDER ATTACK	↓→↓→+(X+Y)	有	挡格能源槽闪动时使出
TRASH KICK	A/B	两	背向对手时使出	DESTROY DANCE	↓→↓→+(A+B)	有	挡格能源槽闪动时使出
背后下段横斩	X/Y	有	蹲下背向对手时使出	ELBOW SMASH	←→←→+(X+Y)	有	体力槽及挡格能源槽闪动时使出
背后水面蹴	A/B	两	蹲下背向对手时使出	KNEE PICK	→→+(X+A)	有	自主连开始指令
裹拳	X/Y	无	背向对手时使出	ELBOW SMASH	→→+(Y+B)	有	自主连开始指令
蹲下转身肘打	X/Y	无	蹲下背向对手时使出	→ELBOW SMASH→	Y+B	有	转身时的自主连开始指令
真·跳上二连蹴	A/B	两	伏在地上起身时,对手在自己的足旁时使出	→下段大斩→	X	有	自主连开始指令后使出
掴上斩	←+Y/B	有	投技	→HIGH KICK→	Y	有	自主连开始指令后使出
GRAP SMASH	←+(Y+B)	有	投技	→HYPER KICK→	A	有	自主连开始指令后使出
死吧!死吧!死吧!!	←↙↓+(A+B)	有	挡格能源槽闪动时的投技	→HYPER KICK→	B	有	自主连开始指令后使出
背负投	←+Y/B	无	投技	→BODYBLOW→	→+X	有	自主连开始指令后使出
OMEGA D.D.D.	↘+(A+B+G)	无	挡格能源槽闪动时的投技	→SHADOW KNUCKLE→	→+Y	有	自主连开始指令后使出
OMEGA D.D.D.	↘+(A+B+G)	无	挡格能源槽闪动及背向对手时的投技	→KNEE PICK→	→+A	有	自主连开始指令后使出
足取ACHILLES腱固	←+(Y+G)	无	针对对手上段蹴的反技	→右MIDDLE KICK→	→+B	有	自主连开始指令后使出

VENUS 全出招表

招名	指令	有无武器	条件	招名	指令	有无武器	条件
上段振下击	X	有		串刺击	←+(Y/B)	有	投技
上段大振下击	Y	有		SWEET TRAPS	←+(Y+B)	有	投技
上段贯刺	A	有		HOLY SHOWER	←+(Y+B)	有	投技
上段突刺	B	有		LOST SHUTTLECOCK	↘+(X+Y+G)	无	挡格能源槽闪动时使出
中段横斩	→+X	有		片手真空投	←+(Y/B)	无	投技
中段大横斩	→+Y	有		黄泉深渊的迷途小孩	←+B	无	挡格敌人上段斩时使出的返技
中段突刺	→+A	有		FLASHING SPARK	↓→+(X+A)	有	使用时挡格能源槽会减少
中段大突刺	→+B	有		BLACKHOLE CANNON	↓→+(Y+B)	有	使用时挡格能源槽会减少
闪避上段振下击	↙+(X/Y)	有		CURTAIN COAL	↓→+(X/Y)	有	使用时挡格能源槽会减少
下段扫足	↘+(A/B)	有		GRAVITON	↓→+(A/B)	有	使用时挡格能源槽会减少
左JAB	X/A	无		FLASHING SPARK	↓↘↓↙+(X/Y)	有	
右STRAIGHT	Y/B	无		SOPHIA POWER		有	使用时挡格能源槽会减少
左BODY BLOW	→+(X/A)	无		FLASHING SPARK	(X+Y)+(Y+B)	有	体力槽及挡格能源槽闪动时使出
右BODY BLOW	→+(Y/B)	无		上段突刺	X/Y	有	起身时使出
中段双掌打	↙+(A/B)	无		左JAB	X/Y	无	起身时使出
下段振击	↘+(A/B)	无		下段振下击	↓+(X/Y)	有	起身时使出
天拳	轻按↓+(Y/X)	无		飞来矢	X/Y	有	奔跑时使出
炎臂	↓→+(X/Y)	无		豪碎	X/Y	无	奔跑闪时使出
DEMON POWER	→↘↓↙←+X	有	体力棒闪动时使出	浮游矢	X/Y	有	边闪时使出
CHARGE	L+R+X	有	挡格敌人上、中段技时使出	TURN BLOW	X/Y/A/B	无	边闪时使出
下段振下击	X	有	蹲下时使出	INDRA之矢	A/B	两	边闪时使出
下段大振下击	Y	有	蹲下时使出	CRYSTAL · SOLID	X/Y	两	转身时使出
下段突刺	A	有	蹲下时使出	左BODYBLOW	A/B	两	转身时使出
下段大突刺	B	有	蹲下时使出	下段大振下击	X/Y	有	急后退时使出
蹲下PUNCH	X/Y/A/B	有	蹲下时使出	SOPHIA POWER	X+A	有	体力槽及挡格能源槽闪动时,边闪时使出
飞身中段突刺	A	有	跳起时使出	FLASHING SPARK	X+A	有	体力槽及挡格能源槽闪动时,急后退时使出
飞身中段大突刺	B	有	跳起时使出	COMBINATION · 1	XXYYY	有	连续技
飞身上段突刺	X	有	跳起时使出	COMBINATION · 2	XXXYY	有	连续技
飞身上段大突刺	Y	有	跳起时使出	COMBINATION · 3	XXXXY	有	连续技
飞雷拳	A/B/X/Y	无	跳起时使出	COMBINATION · 4	YYXXX	有	连续技
转身振下击	X/Y	有	背向对手时使出	COMBINATION · 5	YYYXX	有	连续技
转身STRAIGHT	X/Y	无	背向对手时使出	COMBINATION · 6	AAB	有	连续技
转身上段大突刺	A/B	有	背向对手时使出	COMBINATION · 7	BABB	有	连续技
转身右BODY BLOW	A/B	无	背向对手时使出	上段贯刺	→→+(X+A)	有	自主连开始指令
蹲下背后中段突刺	X/Y/A/B	有	蹲下背向对手时使出	中段打	→→+(Y+B)	有	自主连开始指令
蹲下转身肘打	X/Y/A/B	无	蹲下背向对手时使出	上段贯否则	Y+B	有	转身时使出的自主连开始指令
地割	↑+X	有	近距离DOWN攻击	→上段振下击→	X	有	自主连开始指令后使出
暗之星屑	↑+Y	两	远距离DOWN攻击	→上下段振下击→	Y	有	自主连开始指令后使出
血之贯否则	↘+(A+B)	两	近距离DOWN攻击	→中段突刺→	A	有	自主连开始指令后使出
地鸣	↑+X	无	近距离DOWN攻击	→下段突刺→	B	有	自主连开始指令后使出
ARMAGEDDON	Y	有	天井蹴技	→上段大振下击→	→X	有	自主连开始指令后使出
KAKO DEMON	←+(A+B)	有	壁蹴技	→中段大扫脚→	→Y	有	自主连开始指令后使出
EU DEMON	←+(X+Y)	有	壁蹴技	→中段大突刺→	→A	有	自主连开始指令后使出
WHITE BLOW	←+(A+B)	无	壁蹴技	→下段大突刺→	→B	有	自主连开始指令后使出

名作大家谈·名作大家谈·名作大家谈·名作大家谈

如果说"名作大家谈"是大家谈论对游戏感受的地方，那么每次当我整理"名作大家谈"的众多投稿时，就能让我了解众多游戏在国内玩家心目中的地位。在这批的投稿中百分之九十以上是对《侍魂——真说武士道列传》的评论，而在日本被炒得火热而且发售数已突破百万的《最终幻想战略版》和《浪漫沙加》这两部作品的评论却寥寥无几，看来国内玩家跟日本游戏界对游戏的选择的确不同。

最终幻想·战略版

《战略版》无疑是非常成功的作品，除作为一部优秀的 SLG 外，从 RPG 要素方面来看也是十分出色的。

《战略版》的故事比《FF Ⅶ》更加曲折动人，那行云流水般的剧情编排使人感到如同在接触一部带有浓厚幻想色彩的欧陆史诗。该作充分应用了《FF》系列独具特色的原创内容及系统，那些人物职业特征和特殊角色（如陆行鸟、怪兽等）的设计带给游戏者一种新切感。《战略版》还有着极其严谨的系统设定，虽然比较复杂，却因具备详细的解说模式而较易上手。今次的游戏中你将领略到《FF》绚丽的幻想世界，在战斗的天地里，少年们于千难万险中成长、奋进，而永不磨灭的就是那生死与共的真誓友情。

该作以斜上 45 度（可变更）视点的 3D 图形构成，无论场景描摹还是角色设计都十分细腻，精美程度堪称此类 GAME 画面之最。音乐方面，或悠扬婉转、或难浑悲壮，都极好地配合情节，把听觉效果发挥得淋漓尽致。

《战略版》正如人们所斯待的那样，它使每个游戏者真正了解到了 SQUARE 的实力。史氏制的这部作品显然要较《FF Ⅶ》更加成熟，也更加缜密，从各方面来讲已没有什么可挑剔的地方（近乎完美?!）。希望史氏能以此水平而对她今后的每一个作品，并在制作中不断超越自我，创造出更加优异的成绩。

至诚

真说侍魂——武士道烈传

《真说侍魂——武士道烈传》作为 SNK 公司的第一部 RPG 作品，凭借着《侍魂》在游戏界的巨大市场与影响在玩家的心目中占有了举足轻重的地位，在日本最佳期待游戏排行榜中的连续数目高居前十名而不下（编者按：并无此事）及 SNK 公司的连续数次"延期售"都曾使笔者认为这必是一部"惊世之作"，然买后才发现——期望与失望是成正比的!?

首先，游戏流程过于短小和简单。笔者对日文一窍不通，仅凭每句话中少得可怜的几个汉字来判断句子大意，竟也仅用了十三个小时就将《邪天降临之章》与《妖花恸哭之章》打穿，这是笔者所玩过的 RPG 游戏中绝无仅有的。

其次，游戏中敌人的设计也很不合理。小喽罗多而且很强，对于某些飞行道具类的必杀技的闪避率也很高，经常是练出一技空费力气。而与之相反的是 BOSS 却过于简单，基本上没有哪位能够经住主角连续三次超秘杀技的，就连天草四郎也是两击毕命，令笔者大失所望。

再次，游戏共设计了六位主角，但每位主角的剧情基本相同，只是开场略有不同而已。据说每位主角在各自的剧情中完成一些特定的事件后可以得到一张精美的图片，可究竟又有谁会为得到那几张图片而使用不同的角色去一遍又一遍地玩这个游戏呢?更何况情节也不是那么吸引人。试想一下，就算是《FF Ⅶ》重复打六次也会把玩家弄得头昏脑胀，一踏糊涂。到进我应该考虑是人玩游戏是游戏玩人的问题了。

也放许是由于第一次制作 RPG 游戏，经验还不够丰富，与其它老牌制作 RPG 的公司比起来还有一定的差距，但如果 SNK 公司能与其他公司制作 RPG 游戏那样，将可选用的六位主角变为以一人为主角，其他人担任配角，随着游戏进程的发展，陆续地成为主角的伙伴，与主角一同去完成特定的使命。再将《邪天降临之章》、《桥花恸哭之章》与《魔都封灭之章》溶合在一起，其间多穿插一些优秀的动画或是 CG 动画，那样或许会比现在要好得多。

说了这么多的缺点，给人的感觉就象是此部游戏没有优点可言，其实不然，虽然它有许多不近乎人意之处，但还是有着一些闪光点。其代表就是在 RPG 的战斗中首次采用了格斗中的搓招方式，令人可耳目一新（编者按：RPG 中采用搓招方式并不是此游戏首创的），使我们这些格斗迷们终于在 RPG 游戏中找到了类似格斗游戏的感觉。

这部游戏给笔者留下了很多的遗憾，但在遗憾之余，笔者又看到许许多多的希望。毕竟这只是 SNK 公司的第一部 RPG 作品，我们不应要求过多。世界上本没有不经历失败而直接取得成功的例子，更何况失败乃成功之母，唯有在失败中总经验教训，才会在日后取得成功。我们期待着 SNK 公司的下一部力作，相信那一定会是一部当之无愧的"惊世之作"!

吉林　赵敏楠

侍魂——真说武士道烈传

在经过各种游戏杂志的推风助浪（并无不敬之意），厂家屡屡延期发售，玩家的苦苦守候之后，终于，本作总算于七月中旬发售了。当我拿到本作后，激动之情自是不从说。但是，开始游戏后，希望与现实之间的差距竟是如此之大，将我摔得晕头转向。

首先，给我当头一棒的是游戏的片头，无任何可以称得上是动画的动画，更别说主题歌之类大作所必备的武装。看到次世代游戏机上居然会有这种自始自终无动画的所谓大作，使我大跌眼镜，对后面的游戏充满不安，颤抖的手几次才按下了开始键。

几分钟后，更大的打击降临了（比天草降临还恐怖），那就是本作最失败的地方——超多的读盘次数（连进出房屋也要读盘）以及超长的读盘时间（战斗前的读盘时间比战斗时间还长），似乎开辟了土星之最，而且也没有设计一点打发时间的东西——如人物画，景物画之类，使我再次怀疑这是否是土星的游戏。

受到如此这般沉重的打击之后，第三个打击没有使麻木的我有更多的震惊，那就是音乐。本作的音乐（不如说是音效，因为很我地方只有音效而无音乐），根本就不象是用土星的机能做出来的（恐怕连三分之一都没有），似乎还没有超任的音乐好。

出于以上原因，当天我只玩了 10 分钟就搁下了。第二天重玩时，似乎变成了我找缺点才玩的。这一找，其它的缺点也显露无疑。

例如：虽然游戏提供了六个主角供选择，其实根本没有必要，因为每位主角的故事主线都一样，也没有什么大的副线情节，除了招式不同。使用谁还不都一样，况且大部分主角可以在途中成为伸同。与此相同的是，游戏分成两章也没有必要，这样使得游戏变得过于短暂，和第一章十一、二个小时可通关（有一半是读盘时间）。

除此之外，本作的人物配音十糟糕，故事情节也不是十分出色，较好的要算是游戏画面和村子的设计比较有特色。

总的说来，本游戏只达到了16位机较好的水准，似乎SNK在移植时一点也没考虑土星的机能，只是单纯的移植。(本来就不很好)以至于我在玩时只能当作在玩超任的游戏(但超任何来LOADING也哉)。

最后说一句，本人从没玩过侍魂系列的格斗游戏，又因为玩游戏历史比较长，所以是比较冷静地看待此游戏，或许比较挑剔，到底怎么样大家相信自己的感觉。

福建　木子

最终幻想战略版

提到"SQUARE"和"最终幻想(以下简称FF)"，只要是稍有点资历的玩家都会立刻想到华丽细致的画面，宏大震撼的音乐，荡气回肠的情节……这款《FFT》也不例外，尽管游戏的类型不再是RPG。

如果深玩过《皇家骑士团——荣光的颂歌》(以下简称《皇》)，你想必会对游戏中的复杂系统和超高难度留下深刻的印象，而由同一个小组制作的《FFT》在这方面几乎完全继承了这些。

所以说《FFT》可以说是《FF》和《皇》的合体。(从游戏名就可以看出。)

其实，《FFT》更接近于《皇》。从画面看，它给人的第一印象——人物外形、世界地图等等都与《皇》没什么区别，而且交待剧情演示画面也与《皇》如出一辙；但在战斗中使用特技和魔法的画面却显然是《FF》式的——这方面正是《FF》最拿手的《皇》几乎完全不一样，以气势恢宏为特点，而与以优美细腻为特点的《FF》似乎拉不上关系。从剧情看，《FFT》以写史为主，有十分浓重的战争气氛，以历史和战争为背景烘托出人物性格，严谨而沉重，却另有一种感人至深的力量，这正是《皇》的表现手法；而《FF》系列的剧情则是冒险故事，通过对内在情感世界细腻刻画和角色的生离死别来体现出人物的性格，浪漫而动人，所以《FFT》在剧情方面是远离《FF》的，这也是有些人不能接受《FFT》的原因之一。

从系统看——我之说以另起一段，是因为《FFT》的系统是最有魅力也是最有争议的，可以用两个字概括：复杂。象这样麻烦的系统在游戏中是很少见的，即使与复杂出名的《皇》相比也是有过之而无不及。而且在难度上也相当高(有时甚至会还没轮到玩家行动就GAME OVER)，这也就逼着你非去搞懂它，所以很多初级的玩家对之望而生畏。即使如笔者虽然深玩过《皇》，因此对这个系统还比较熟悉，也花了一个钟头才弄明白，而且有时还要拿个计算器来算SP……(好惨，都转职成算术士了)。具体来说，这个系统也是来源于《皇》和《FF》：移动画面是《皇》的翻版；至于作战，《FFT》用SP和CT来代替《皇》的WT，另新加了"蓄力"功能，其它也就没什么变化了。再说到角色设定，则都是《FF》的那一套：大量的职业、各种魔法、奇异(或说怪异)的特技……都是FF迷们极熟悉的。另外，《皇》的帮助系统也完美地被继承了下来，游戏中几乎在任何时候按SELECT键，都能得到对当前事物角说。(就算这样，还是很难懂。)

总的来说，《FFT》并不是一部能另所有人满意的作品，但也决不是一部令人失望的作品。对《FFT》有人持反对意见，这并非说明《FFT》不好或这些人欣赏能力不够，而只是他(她)们对《FFT》不适应而已。最后，说到创新，《FFT》用的几乎都是《皇》和《FF》的东西，很少有自创的；但如果能很好地继承并结合两者的优点，再将之发扬光大，不也可以说是一种创新吗？

真说侍魂——武士道烈传

多月前，看开发的图片和介绍，这款《武士道烈传》(以下简称《武》)是很值得期待的，但等到上市后买来一试，留下的大概就只有失望了。

从画面来看，《武》可以说还过得去，不过既然在次世代机上，这就不见得有什么好的了。地图画面既不细致颜色又难看；城、村中的建筑物相当单调；村人也个个都一样……总之不象32位机的画面。音乐方面也并不突出，只是没让人觉得难听而已。

剧情——这方面也许是《武》唯一能夸耀的。因为《侍魂》原来是一个格斗游戏，人物都来自五湖四海，要设想一个故事并且所有人物都要出现，这已经很不容易了，而《武》的剧情并没有太多的牵强附会。但……但从绝对上说，《武》的剧情真的能说好吗？如果让一个不知道《侍魂》的人来玩，他会觉得《武》有《FF》、《DQ》、《梦幻之星》的剧情好吗？就算是在超任(SFC)上，24MB以上的RPG比《武》剧情好的也比比皆是。(如《幕末降临传》)

再谈谈系统。《武》给人的印象是循规蹈矩：四个以下的伙伴；随机遇敌系统；在规定的地点存档……非常的"勇者"。实在是没什么新意——如果一定要说"新"，那就谈谈必杀技的输入吧。首先要声明，在RPG中用"搓招"并非是《武》的首创。)这个所谓的"必杀技的输入系统——至少我认为——是完全无意义的。使用起来一点也不象介绍中声称的格斗游戏式的：玩家必须等到轮到某人行动，再选"技"再选目标，然后还要在规定时间内"搓招"，感觉只是多选一次菜单而已，何况也可以设定成直接选单。而且必杀技……也并没想象中的华丽，与那些成名的RPG中的魔法特技相比，很难带给人期待和兴奋。以32位机上PRG的标准来看，这些"技"的数量和种类都嫌不够，尤其是回复和辅助(即改变双方人物状态，如攻击力上升、命中率下降等)型的技太少。

最后是制作水平。《武》的读盘在玩家中已经是"慢"出名了，似乎随时随地都要在读盘，笔者自信耐心不错了，但到后来也兴味索然。(说实话，如果不是跟同学打财谁先END，笔者早就不玩了。)游戏的界面也不是很好，例如购买武器防具时看不出自己是否已经有装备了。

要怎样评价《武》呢？从游戏最关键的要素——游戏性来看，《武》显然不合格。喜欢它的玩家恐怕都是因为《侍魂》的影响，如果没有《侍魂》很难想象《武》还会有多少拥护者。总之，它是一个相当不成熟的RPG，这大概跟SNK的经验不足有关吧。

后话：上述对PS版的感受，SS和NG版笔者没玩过，但鉴于SNK的作风和各主机性能，相信也不会有太大的不同。

A·MAGE

下期点题

《超级机器人大战F》(SS)

《前线任务2》(PS)

请广大读者在11月10日之前将文章寄到"北京电脑工作室　名作大家谈"栏目收。

注意：请将字数控制在1000—1500字之间。并且在信封上注明"名作大家谈"栏目收，以免造成延误。

王者之书特别篇

责编:KING、FOX



设定原画大公开!

幕末浪漫 月华之剑士

幕末剑士对战游戏即将发表!

据最新消息,厂商 SNK 即将发表一部 2D 格斗游戏的新作。

目前名字定为《幕末浪漫 月华的剑士》。

故事的舞台是发生在动乱时代的幕末,12 位各有不同原因的剑士不约而同的走到了一起共同演出了这一部"幕末浪漫"。

此次我将为大家介绍一下游戏的背景故事以及登场的 12 位角色设定及详细资料。

机种:NEO GEO	厂商:SNK
类型:ACT	媒体:未定

STORY

前所未有的混乱、天灾以及"魔人的复活"在如此混乱的状况下挺身而出的人们,被命运之线牵引着……

在遥远的古代曾有两个世界并存着,这就是生者所在的世界"现世"和死者所前往的地方"常世"。

连接这两者的是被称为地狱门的所在地并且在遥远的神话时代,这里便由"四神"所守护,他们是东之青龙(仁)、西之白虎(义)、南之朱雀(忠)、北之玄武(礼)。

在人类历史的阴影中,他们代代相传,默默的持续阕履行自己的使命。

时光流逝,转眼已是幕末的年代,持续了二百多年的德川幕府在和平的年月后,终于还是出现了混乱之征兆,就在这时四神之一的"朱雀"突然发生混乱,而引发一连串前所未有的事件——席卷日本的天灾人祸不断发生,更有传说"魔人"已在这个世上复活,在无休止的动乱中人们向绝望的深渊陷落下去。

但是,并非所有人都愿意在这明代随波逐流,希望借此乱事而崛起的人,想要追究动乱之根源的人,了解动乱根源情愿担负起自己的宿命的人,以及想要借魔人复活实现自己野心的人,被命运引导着走到一起,一场庞大的战斗即将开始。














年龄:17岁
格斗技:活心一刀流

本篇的主人公,有着不寻常的体质,在战斗中便经常会因某些原因而觉醒,其容貌与格斗动作及威力也会随之改变,平时是一个黑发的文若少年,当觉醒时头发变成金色,性情也会变得狂野好战。

但是经常会发生觉醒的枫并不了解自己为何会这样。因而也对自己的身体怀着不安的心情。

故 事

原本是被抛弃的孤儿,与守矢和雪一起,被剑术老师所收养,从小时候便经常表现出不可思议的力量,时常令周围的人感到惊讶。

枫与守矢和雪如同一家人般相处,尤其对于守矢更是视若长兄般信赖,但是在枫十二岁的一天,一场悲剧使他们三人从此失散,当时枫与雪有事外出,回到道场时却见到倒地身亡的老师,与手握染血的刀站在一旁的守矢。

一下子愤怒到忘我的枫,如同在梦中般持刀向守矢砍去,守矢躲闪不及左肩中刀,但他没有任何表示便离开了道场。

又是五年过去了……枫为了追寻守矢查问事情真相,并讨伐杀师仇敌而展开旅程……

枫



年龄:22岁
格斗流派:活杀一刀流

为自己的不成熟而感到内疚,宁可承担起杀师罪名的男人。

身披长长的披风,性格中有少许自负和高傲的人物,从发型和服饰,各方面都带有一些西洋色彩。

故 事

出身于没落的名门望族,从小便表现出不寻常的剑术天才,与枫和雪拜在同一位老师门下学习剑术,而凭借他的才能在几年间便拥有超过老师的实力。

守矢对传授给他剑术并使他得到家庭温暖的老师心中一直非常尊敬。但在他十七岁时,一位身穿异国服装的男子的出现使他失去了一切。

在道场与这位不素之客交手的守矢,仅仅挥出一刀便被对手的还击震昏了过去。当他醒来时,眼前出现的是老师倒在血泊中的身体。

对自己的不成熟而恼恨的守矢,为自己软弱无力而无法保护师付而自责,因此没有对师兄师妹做任何解释便黯然离去。

从那一天至今已有五年时间了……守矢的剑术在刻苦修练下,又得到提高,为了替老师报仇,挥去心中的阴影,他再度踏上了寻找这名谜之男子的旅程。

御名方守矢



雪



年龄:18岁
格斗流派:活心长枪术

有着外国人血统、白色皮肤、金黄长发的雪,从名字到外表,都给人以冰冷纯洁的印象。但他正是为了所爱的守矢而不惜出行这件事,可以让人看到这位女孩心中热情的一面。

使用从老师处传下来的长枪作战,精湛的武技令她面对强大敌手时也毫无惧色。

故 事

在幼年时,便因天火而失去双亲的雪,与枫、守矢一起被老师所收养,在旁人看来,冷漠孤傲她,实际上对同门的两人都怀着深深的信赖。

在开始学习剑术时,由于雪作为女孩。体力方面不及枫和守矢,他们的老师便将自己所用的长枪技传授给她,利用攻击距离与离心力来弥补自身体力不足。

在一起修练成长的日子里,有时充当姐姐型角色,也有时作为小女孩,而期待着他人的呵护,就这样一天天过去直到那件不幸的事件发生,使三人从此天各一方。五年的岁月流逝,雪为了追寻她所信赖的两个人的去向,同时也为得知事情真相,手持师付传下的长枪开始寻找当年的同门。

玄武之翁



年龄:128

格斗流派:真心流一之太刀

性趣是钓鱼总是背着一个比自己身体还庞大的鱼笼,看上去只是一个普通的老头子,但其实是一位曾击倒过二百四十三名强者的大剑豪,这一事实是令所有人都为之吃惊的。

故 事

玄武之翁,被人们敬畏的称为"斗将朴然"。在他们步入老年时候,已是打倒二百四十三名强者的剑豪。觉悟到究极奥义"佛舍刀"最终完成真心流的他,因此登上了"玄武"守护神的位置,目前除了执行玄武守护神的使命培养继承人以外,他最大的乐趣便是悠闲的钓鱼。

但是当"朱雀"之守护神为打开地狱之门,而企图对其它几位守护神下毒手时,玄武之翁只得为避开其魔爪暂时躲到结界中去。

在两年前的某一天,有一位少年通过结界出现在老翁面前。这位少年的名字就叫作枫。在玄武之翁的教导下,枫逐渐掌握了超强的剑法,经过修练,就连自己与他过招时也不敢丝毫疏忽。

终于,某天少年来向老人辞行,他认为自己有了充分的准备,但玄武之翁并不这么想,无奈苦留不住,只得任少年远去。

但玄武之翁始终无法放心,最后还是从仓库中取出自己的爱刀,出发到人界去守护自己爱徒。

一条虹

年龄:13岁

格斗流派:驱魔棒及灵符

一条家族历来是附佐守护神的一族,就连十三岁的虹,也已是一位正统的阴阳师了。

性格活泼开朗的她有时也会做出一些任性和乱七八糟的事情来,不过虹是一个喜爱学习的孩子,但因为视力差念书时必须带上眼镜才行,而且竟然对英文有着浓厚的兴趣,口语以达到相当水平,从这一点而言,多少也令她的监护人神崎十三和她的父亲有所安慰。

虽然,格斗身手不俗,但她仍然只是一个带着关西口音的活泼少女。

故 事

被叫到父亲屋中的一条虹,接受了调查地狱门发生异变真相的命令。

"真的吗?太好了,就交给我来处理吧!"

虽然父亲只命令她调查,但虹的脑海中已在开始思考怎样去打倒那名幕后元凶了。





神崎十三

年龄:二十六

格斗流派:无定型 使用铁棒"金钢罗汉"

短发留鬓角,胡子拉碴的神崎十三,平常给人的印象是个从来不用头脑的人,并且经常作出一些滑稽的事,但其实他一直在为自己的身世而迷惑,因为种种迹象表明,他象是与某位守护神有着某种关系。

故 事

懒散的躺在自己的屋中的神崎十三,听到耳边响起吧哒吧哒的脚步声,接着有人在拍打自己的头部。

"什么呀?什么呀?"

抬眼一看,一条虹正站在那里。

"去调查地狱门喽! 要去旅行唷!这下可有的玩喽!"

"去江户唷!去横滨唷!"

听着小女孩高兴的叫声,以及她跑回自己房间的声音,又过数秒,神崎十三懒洋洋的抬起身。

"地狱门的调查吗?哎,又要开始疲劳的旅行了。"

鹫冢庆一郎



年龄:28岁

格斗流派:天然理心流·隼

作为新撰组副队长隐密行动专属队员的鹫冢庆一郎,始终怀着在太平之世也不忘"侍"之美学的信念,此次专门受任命,前往调查"地狱门"之事。

看上去很冷酷的鹫冢,其实是发誓用剑来开创自己人生道路,并将之作为自己"忠义"之心象征的一位热血男儿。

故　事

完成了隐密行动,平安回到壬所所在的鹫冢,又接到新的任务。

令幕末体制混乱的一大原因,起源于名叫"地狱门"的场所,但是具体情况尚不明确,因此需要有人前往调查。

接受任务的鹫冢立即又踏上了征途。

天野漂



年龄:26岁

格斗流派:自我流喧哗矢仓

身穿有樱花印记的宽袍,手持长长的木刀,腰间是挂着烟袋,嘴上叼柳条,再加上一副满不在乎的表情,虽不算非常英俊,却自有一份独特的魅力。

从这副造型可以明白,天野是一个由打心里热爱着自由放浪生活的男子,生在这个动乱时代,而仍有寻欢作乐的心情,确实令许多人羡慕不已。

故　事

天野仍是一副懒散的模样,走进那家常去的酒馆。

"最近有没有什么新鲜事发生?"

女招待用不可思议的目光看着他,"你都不知道吗?那颗被称为神树的万年樱树死了……真是让人心痛啊。"

天野一时呆在那里。

"在想什么呀?"女招待问。

天野答道:

"打架。"

紫镜



年龄:34岁

格斗流派:明镜止水·惨杀无辜

被天生的杀人欲所支使,而不断地无端杀人,这就是紫镜残忍的性格。

并且,因为杀人如麻,在这过程中他也练出了凌厉的剑技,许多追杀他的杀手及捕快丧命于他的弯刀之下。

故　事

紫镜,曾一度作为新撰组的成员,是维新志士们的强敌。

但那与政见无关,他只是为了杀人的欲望而加入新撰组,由于滥杀无辜,终于被逐出了门墙。从此,过着流浪杀手的生活。

因为地狱门的影响,人间再次开始了混乱的时代,在这个一般人都会为之苦恼及痛苦的年代里,紫镜却由于能够再次大量杀人,而有了一种充实感,紫镜的心中充满了狂喜,这时一位谜之男子对他说出:"去尽可能多的斩杀强者,成为传说的杀手吧!"这话正中紫镜的下怀,他的杀人欲望再次高涨起来。



李烈火

年龄:20岁

格斗流派:飞影拳

李烈火是充满了正义感,绝不原谅恶人,重礼节重义气的中国好青年。他所使用的拳法是在北少林拳法上强化的飞影拳,而腰间经常挂着中国特制的武器铁扇。是正统派的技术型战士。

故　事

本名李成龙,在中国嵩山少林寺学习武术,并因武艺超群,成为方丈的心腹护卫,在方丈身边同时也学到了人事无常的哲理。

某夜,正在深山修炼的李烈火看到天空的东方一颗深红色的凶星从天而降,他立刻前往寺院将此事告知方丈。惊惧不已的方丈,透露将有巨大的灾难降临人间首先由那个多方国家开始,之后是中国,甚至可能会令全世界变成一片黑暗。

为了使世界不被黑暗侵袭,李烈火亦然决定来到了这个东方的武士之国。

直卫示源

年龄:36岁

格斗流派:借且鬼之力使手臂如钢铁般坚硬

由于朋友的背叛,而封印长达十年,失去了人类之心的鬼,就象他的外形一样,已经从一位正直的守护战士而变成了全无人性的鬼物。

从示源都高达两米的巨大身躯不难想象这是一位力量型人物,在战斗中他便是凭借这股能量来击胯对手的。

故　事

直卫示源曾经是一名优秀的修行者,以其勇猛无双成为玄武之翁的继承候选人,并被派守护白虎之座。但是却陷入曾经是好友的朱雀守护神的阴谋,而惨遭被封印的命运。从那时至今,已是十年光阴,示源突然感到周围空气发生激烈的震动,并意识到终于可解开自己的封印。

这十年间,一动不动的被拘禁着,使得在痛心与愤怒中丧失理性的他因恨意而拥有了更为巨大的力量。现在示源的心中只剩下复仇的执着驱使他开始他自己的修罗之道。





斩铁

年龄52岁

格斗流派:手持两把小刀以速度迷惑对手再加以致命一击的忍术。

是一心探寻忍法极意的忍者,但是一直在怀疑,自己的流派是否真的最强,而产生不自信的心理,为了证实自己最强人,终于萌生斗志,而投身战场。

故　事

"在这世界上,能胜我的人,至今还没有遇到。"

站在黑暗中的斩铁冷冷的说到。

在他的脚旁是,曾得到最强之名的剑士尸体,斩铁手中的两把小刀,刀尖滴下的鲜血,一点一点落在地上。

"不过……这还不能证明我是最强啊……"与这种程度的剑士交手,在他感觉中只是单方面的杀戮。

"就没有更强的人吗……"

在历史的里侧舞台始终生存的忍族,却在如今的乱世纷纷被消灭,如今斩铁的同门也伤亡殆尽,只剩他一人生存。

斩铁心中不禁产生这种疑问"我的流派真是最强的吗?"

关于魔人的消息传到斩铁耳中,令他心中一动,若将那个魔人打倒,才配得上最强二字。



侍魂 SAMURAI SPIRITS

机种:ARC	厂商:SNK
类型:3D ACT	容量:未定

侍魂迷们所期待和关注的 SNK 第一款 3D 格斗 GAME "SAMURAI SPIRITS 侍魂",目前已由厂商方面公开了角色与背景故事的资料,在这里,就让侍魂迷们先睹为快。

在系统方面先简单地介绍一下,由于采用了 3D 方式,所以与过去会有所不同。

首先在场地方面,可以实现 360 度背景回转并加入了对应各种场地特性的演出。

在键钮操作方面,A 键防御、B 键弱斩、C 键强斩、D 键前冲,当配合摇杆方向按冲刺键时,可以向任意方向疾跑。

大家所熟悉的剑质选择仍是修罗、罗刹两种,每种剑质的人物服饰也各准备了两套。

STORY

这是从二十多年前……直至最近数年间所发生的事件。"坏帝"幽加,使用可怕的秘术,将许多在母亲腹中的待产胎儿偷出,施法后又放回原处令他们出生,但这时的新生儿其实已被赋予超乎寻常的素质和力量。

他们在幼年时便显示出不同常人的优秀才能,被人们称作神童或鬼童等。

十多年过去,他们成长为杰出的青年,在各自的领域中活跃着。

其中有人成为贤良的君主,也有人成为著名的学者,以及大剑豪、大盗……

终于有一天,在这些年轻人面前,出现了幽加的身影,当然,他们已不记得出生前发生的事,但幽加为他们解开记忆中的封印,使他们脑海中浮现自己的宿命……

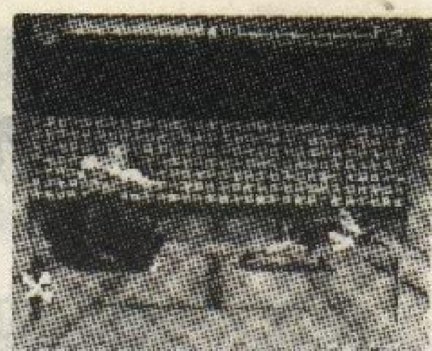
幽加这样做的目的,是要在自己所赋予使命的孩子中,选出最优秀的一男一女,并将两人融合,制造出半阴半阳的暗黑之神。

不过这样产生的神体,终于还是不可以到达地上界,只有男、女以及纯洁无垢的胎儿,三位结成一体,才能产生同时君临魔界与地上界的真正暗黑神。

为此,幽加又开始寻找理想中的胎儿,来达到他的目的……

人物介绍

色





覇王丸を連れ去るため
闇の世界より現れし女

刀名:阴魔轮、阳神轮
流派:二刀流 以外不明
生年月日:6月6日卯刻
出生地:恐山洞窟内的祠堂
身长:5尺6寸
体重:12贯目(日本单位)
三围:2尺8寸、1尺4寸 2尺9寸
家族构成:不详
宝物:不详
喜好:不详
厌恶:不详
兴趣:不详
尊敬的人:不详
剑道:不详

柳生磐馬

刀名:破岩丸
流派:里柳生体术 改
生年月日:1749年8月6日亥刻
出生地:骏河国稻荷神社
身长:7尺1寸
体重:38贯目(日本单位)
家族构成:妻"笑美"长男"工之丞"
宝物:君主赐的扇子
喜好:白玉
厌恶:老鼠
兴趣:盆栽
尊敬的人:君主
剑道:弱者救济
刀剑分类:腕装投射性火炮



尊敬する君主のため
いざ立ち上がらん!!



资　料

流派：我流
生年月日：1763年9月5日午刻
出生地：武藏国 城下町
身长：5尺8寸
体重：18贯目(日本单位)
家族构成：23岁时与家人诀别
宝物：河豚毒
喜好：决斗
厌恶：胆小的人
兴趣：修行
尊敬的人：花飒院和仲、国无的老学者
内心感情：性格急躁
剑道：男道



武器·刀剑

刀身：2尺5寸
日本分类：打刀
刀剑分类：弯刀
年
作日：1197
佛』
刻有『南无阿弥陀
作：不明 刀把处
刀名：河豚毒



资　料

流派：古阴一刀流
生年月日：1760年6月9日巳刻
出生地：山城国 安城村
身长：6尺
体重：22贯目(日本单位)
家族构成：无(被其杀害)
宝物：无
喜好：打架
厌恶：善良的人
兴趣：钓鱼
尊敬的人：无
内心感情：无
剑道：杀人之道



武器·刀剑

刀身：2尺5寸
日本分类：打刀
刀剑分类：弯刀
年
作日：1206
作：国德
刀名：梅莺毒



资　料

流派：神梦想一刀流
生年月日：1764年9月20日辰刻
出生地：近江国 甲贺郡 马杉村
身长：5尺8寸
体重：11贯目(日本单位)
家族构成：无
宝物："小田桐 圭"
喜好：孤独的感受自己
厌恶：真正的孤独
兴趣：刺绣
尊敬的人：无
内心感情：冷静
剑道：与恐怖背靠背



武器·刀剑

刀身：3尺
日本分类：打刀
刀剑分类：弯刀
年
作日：1783
作：右京
刀名：无名



资 料

流派:风间流忍术
生年月日:1768 年 2 月 29 日丑刻
出生地:肥前国 渡桥下
身长:5 尺 7 寸
体重:17 贯目(日本单位)
家族构成:两亲不明弟(火月)妹(叶月)
宝物:无
喜好:吃叶月的料理
厌恶:无
兴趣:无
尊敬的人:无
内心感情:无(有些嫉妒火月的天赋)
剑道:暗杀的手段



武器·刀剑
刀身:2 尺 8 寸
太刀
日本分类:忍者刀
刀剑分类:极弯
作日:1530 年
作:月影
刀名:青龙



资 料

流派:古阴一刀流 我流
生年月日:1770 年 7 月 21 日申刻
出生地:肥前国 渡桥下
身长:5 尺 8 寸
体重:18 贯目(日本单位)
家族构成:两亲不明兄(苍月)妹(叶月)
宝物:“叶月”
喜好:牡丹
厌恶:毛虫
兴趣:打猎
尊敬的人:师父
内心感情:总对兄长有劣等感
剑道:热血斗志



武器·刀剑
刀身:2 尺 2 寸
太刀
日本分类:忍者
刀剑分类:弯刀
作日:1531 年
作:月影
刀名:朱雀



资 料

流派:シガンナガムィ流刀舞术
生年月日:1771 年 10 月 1 日黎明
出生地:アイヌモシリ カフイコタン
身长:5 尺 1 寸
体重:不详
三围:2 尺 7 寸、1 尺 6 寸、2 尺 7 寸
家族构成:祖父、祖母、妹妹
宝物:父亲的照片
喜好:自然与动物
厌恶:破坏自然的人
兴趣:森林浴
尊敬的人:死去的父亲
内心感情:宿命成为巫女
剑道:保护大自然



武器·刀剑
刀身:2 尺 2 寸
日本分类:匕首
刀剑分类:弯刀
作日:不明
作:不明
刀名:チチウシ

リムルル



资 料

流派:シガンナガムィ流刀舞术
生年月日:1774年7月6日黄昏
出生地:アイヌモシリ カフイコタン
身长:5尺
体重:不详
三围:2尺3寸、1尺6寸、2尺7寸
家族构成:祖父、祖母、姐姐
宝物:姐姐的手饰
喜好:水晶
厌恶:唐辛子
兴趣:听精灵的声音
尊敬的人:姐姐
内心感情:有些孩子气
剑道:靠近姐姐的方法



武器·刀剑

刀身:1尺2寸
日本分类:匕首
刀剑分类:弯刀
作日:不明
作:木村刀匠
刀名:ハハクル

服部半蔵

頻発する怪事件…
その背後を断つために!!

资 料

流派:伊贺流
生年月日:不详
出生地:出羽山中(推定)
身长:5尺9寸(推定)
体重:16贯目(推定)
家族构成:妻(枫)长男(真藏)
次男(勘藏)
宝物:家族(推定)
喜好:饭团子(推定)
厌恶:德川阵营
兴趣:茶道
尊敬的人:师父
内心感情:生活在空虚中
剑道:剑道忍道表里一体



武器·刀剑

刀身:2尺1寸
日本分类:忍者太刀
刀剑分类:直刀
作日:不详
作:伊贺的刀匠者
刀名:无名忍

ガルフォード



平和をおびやかすものは
この正義に誓って…!!

资 料

流派:甲贺流+我流
生年月日:1768年12月22日16:10
出生地:美国 英雄城
身长:71英尺
体重:143磅
家族构成:母亲、二个姐姐和一个妹妹
宝物:老师传下的宝物
喜好:超级英雄
厌恶:恶人
兴趣:新的忍术开发
尊敬的人:服部半藏
内心感情:总感觉离家出走是不孝
剑道:超级英雄之道

武器·刀剑

刀身:2尺1寸
日本分类:忍者刀
刀剑分类:直刀
作日:1778年
作:义正
刀名:ジャステイスブレード

格斗之王角色回归可能性分析

文中①代表初演作品、②代表出演失败作品

藤堂香澄

登场作品：
①龙虎外传
KOF'96
②KOF'97

復活確率 70%

草薙柴舟（くさなぎさいしゅう）

登场作品：
①KOF'95
②KOF'96

復活確率 45%

如月影二（きさらぎえいじ）

登场作品：
①龙虎拳 2
KOF'95
②KOF'96

復活確率 55%

藤堂竜白（とうどうりゅうはく）

登场作品：
①龙虎之拳
②龙虎拳 2

復活確率 15%

山田十兵衛

登场作品：
①饿狼传说系列
②饿狼传说 3

復活確率 85%

ゲーニッツ

登场作品：
①KOF'96
②KOF'97

復活確率 15%

ハイデルン

登场作品：
①KOF'94
KOF'95
②KOF'96

復活確率 35%

マチュア

登场作品：
①KOF'96
②KOF'97

復活確率 5%

Mr.ビッグ

登场作品：
①KOF'96
龙虎拳系列
②KOF'97

復活確率 35%

タクマ・サカザキ

登场作品：
①龙虎之拳2
KOF'94
KOF'95
②KFO'96

復活確率 40%

バイス

登场作品：
①KOF'96
②KOF'97

復活確率 5%

ヴォルフガング・クラウザー

登场作品：
①KOF'96
饿狼传说系列
②KOF'97

復活確率 90%





美国英雄系统介绍

机种:SS　厂商:CAPCOM　类型:ACT　媒体:CD－ROM

前冲	→→＋拳×3

同一方向的十字键快速按2下后再按拳×3即可前冲。

超级跳跃	↓↑＋腿×3

快速的输入十字键↓↑并按腿×3,在超级跳的过程中可左右移动,并可以使用必杀技。

回避	←↙↓＋拳

当所用角色被对手击飞时,迅速输入上面的指令即可回避开对手的攻击。

角色得意的GEM

（使用方法↓↘←＋拳×3）

蜘蛛侠	POWER(线对称分身)	女忍者	PWOER(左右分身)
美国队长	POWER(必杀技强化)	乔格那特	SPACE(投技以外全无敌)
变形侠医	TIME(通常技变成3连击)	电磁人	SPACE(无全无敌)
铁人	SOUL(通常技加入电属性)	异形	TIME(通常技加入石化属性)
狼人	POWER(出现残像)	黑心	REALITY(透明)

GEM 效果一览表

SOUL GEM
体力回复



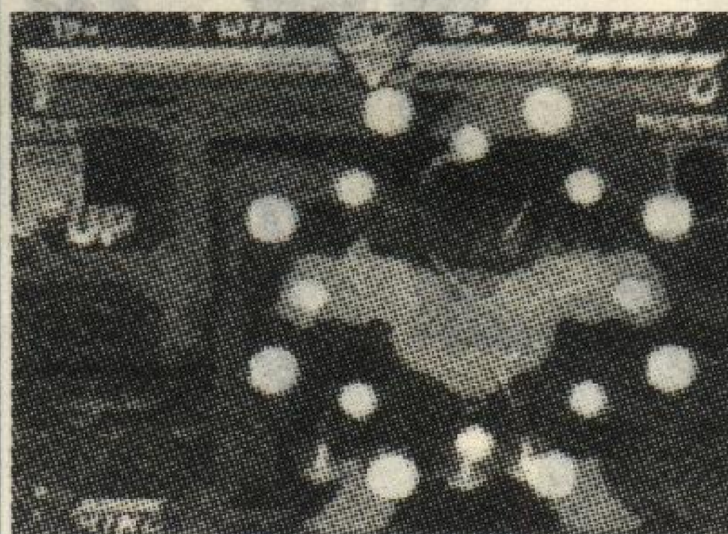
使用这颗宝珠后自己的体力就会逐渐增加。

POWER GEM
攻击力上升



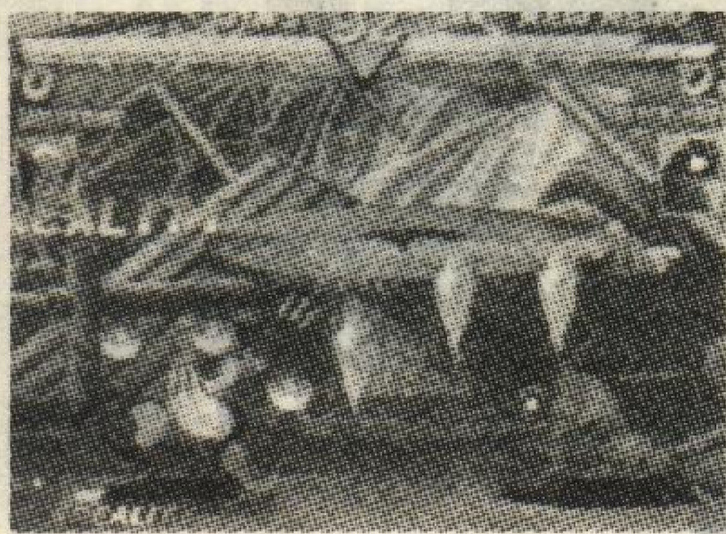
攻击力上升,普通也会令防御的对手受到损伤。

MIND GEM
能量增加



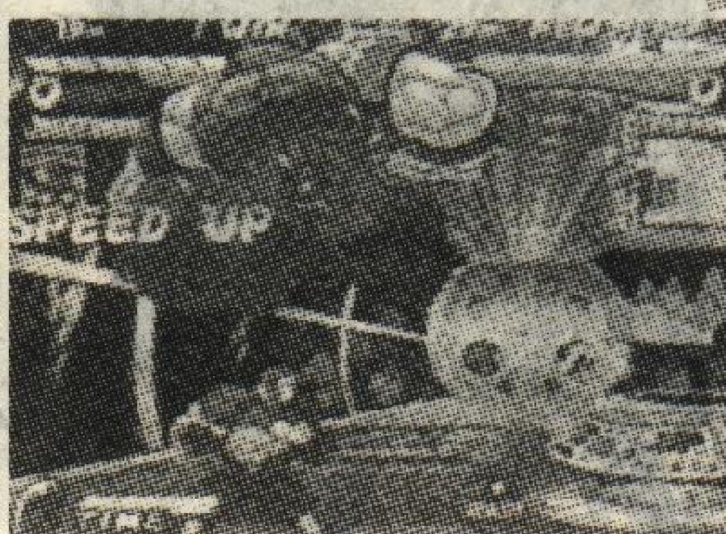
能量槽比平时增加1.7倍,可以提前使用必杀技。

REALITY GEM
发射飞行道具



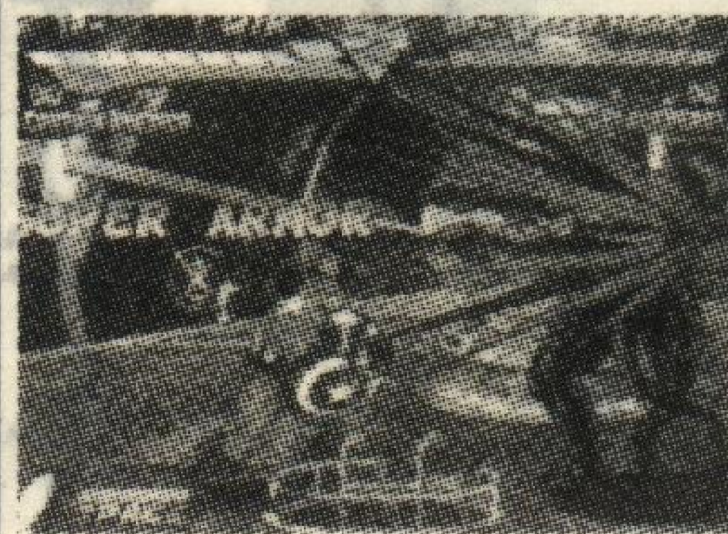
在一定时间内放出飞行道具以此攻击对手。

TIME GEM
速度上升



使用后移和攻击速度都会上升,只是威力不变。

SPACE GEM
超级装甲



使用这颗宝珠后,对方的连续攻击将会无效。

DOOM博士



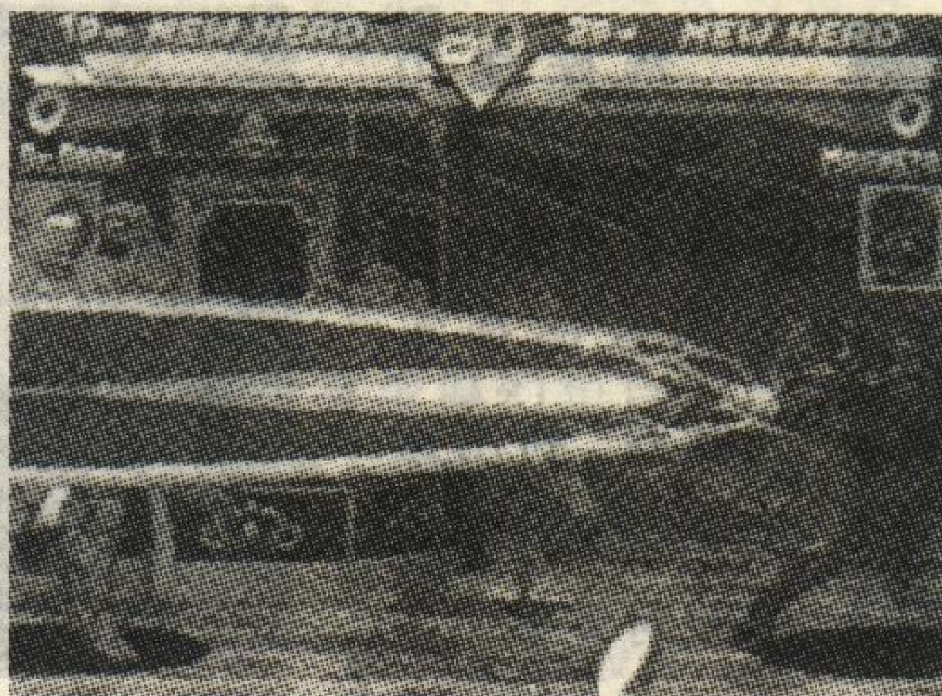
得意ジェム 

得意GEM 3

浮空技：蹲重拳；站立中腿的第2击

特殊能力

角色的特性是输入↓↘←+腿×3即可在空中飞行.此时飞行道具对其无效,光线攻击也无效。



プラズマビーム	↓↘→+拳空中可
フォトンショット	→↘↓↙←+拳空中可
モレキュラーシールド	→↘↓↙←+腿
フォトンアレイ	↓↘→+拳×3空中可
飞行(特殊能力)	↓↙←+腿×3

连续技介绍

超级跳跃(↓+轻腿→中拳)→站立中腿→超级跳跃(轻拳→轻腿→中拳→中腿→强腿)→フォトンアレイ

萨那斯



得意ジェム 

得意GEM 4

浮空技：蹲中拳

特殊能力

萨那斯的每一招普通技都象是其他角色的必杀技一样,不仅威力大而且攻击判定也很高。



タイタニックラッシュ	←↙↓↘→+拳空中可	
デススフィア	↓↘→+腿	
ジェムパワー	←↓↙+任意键	
轻拳:リアリティ	中拳:スペース	重拳:パワー
轻腿:タイム	中腿:ソウル	重腿:マインド

连续技介绍

跳跃(轻拳→轻腿→强腿)→站立轻拳→站立中拳→リアリティジェム→蹲轻腿→蹲中拳→超级跳跃(轻拳→轻腿→中拳→中腿→强腿)→タイタニックラッシュ

蜘蛛侠



得意ジェム 

得意GEM 3

浮空技：站立中拳；蹲中腿→站立强腿

特殊能力

蜘蛛侠的特殊能力是三角跳跃,即是在画面边缘时按反方向再按跳,要善加利用,一定能克敌制胜。



WEB BALL	↓↘→+拳键
空中 WEB BALL	空中时↓↘→+拳键
SPIDER STAINK	→↓↘+拳键
WEB SWING	↓↙←+脚键
空中 WEB SWING	空中时↓↙←+脚键
WEB THROW	→↘↓↙←+拳键
MAXIUM SPIDER	↓↘→+三个拳键同按

连续技介绍

跳跃(强拳→强腿)→前冲站立轻拳→蹲中腿→站立强腿→超级跳跃→(轻拳→轻腿→中拳→中腿)→轻 WEB BALL→空中投技(轻拳→轻腿)站立中拳

美国队长



得意ジェム 

得意GEM 2

浮空技：站立中拳；蹲强拳

特殊能力

美国队长的特殊能力是2段跳跃以及侧闪,侧闪时上半身无敌,利用这一特点与敌人周旋。



SHIELD SLASH	↓↘→+拳键
STARS & STRIPES	→↓↘+拳键
CHARGING STAR	←↙↓↘→+脚键
FINAL JUSTICE	↓↘→+三个拳键同按

连续技介绍

跳跃(重拳→重腿)蹲中キック→轻シールドスラッシュ(对手中(シールドスラッシュ)

变形侠医





得意GEM **3**　浮空技：蹲重拳

特殊能力

当输入↓↓+拳×3时，他会将地面上物品向对方投去，此时是下段攻击判定，令对手防不胜防。



招式	指令
GAMMA CHARGE	←储→+脚键(对地)
GAMMA CHARGE	↓储↑+脚键(对空)
GAMMA TORNADO	近敌时→↘↓↙←+拳键
GAMMA SLAM	←↙↓↘→+拳键
GAMMA CRUSH	↓↘→+三个拳键同按

连续技介绍

站立(轻腿→中腿)→轻ガンマチャージ(→轻・对空ガンマチャージ)→蹲重拳→スーパージャンプ(轻拳→轻腿→中拳→中腿→重腿)

狼人





得意GEM **3**　浮空技：站立强腿

特殊能力

特殊能力就是会自动回复体力，并且会很轻易的使出连续技，利用速度的优势快速削减对方体力。



招式	指令
DRILL CLAW	任何方向+相同拳脚
TORNADO CLAW	→↓↘+拳键
BERSEKER BARRAGE	↓↘→+拳键
WEAPON X	→↓↘+三个拳键同按

连续技介绍

跳跃(流星キック↘中腿→重拳)→(蹲中拳→站立重腿)→超级跳跃(轻拳→轻腿→中拳×3)→重ドリルクロー(→空中投技/画面端付近限定)

女忍者

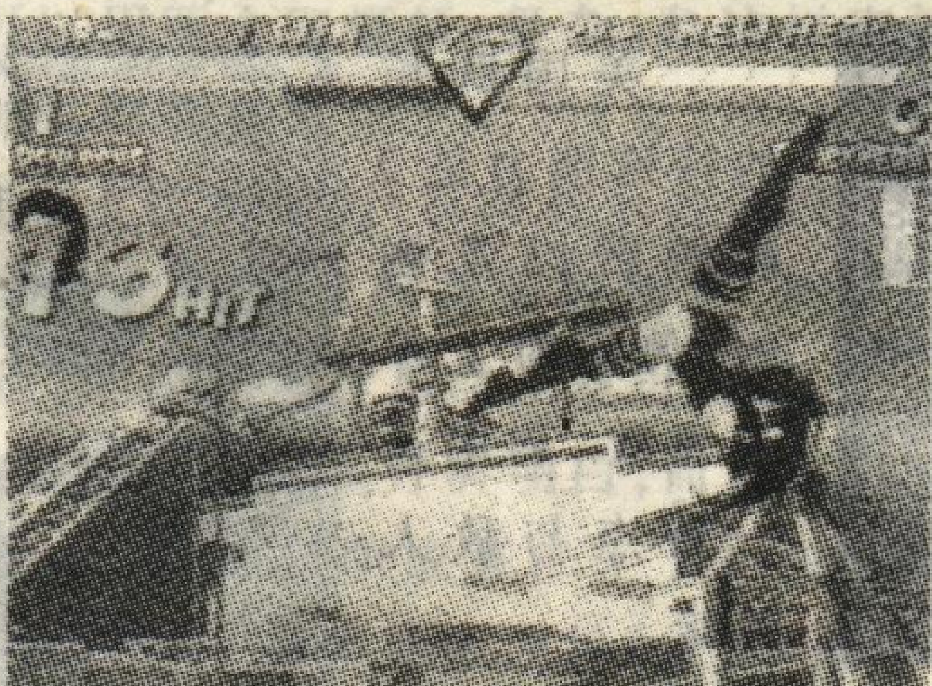




得意GEM **3**　浮空技：蹲重拳／蹲中腿→蹲重拳

特殊能力

会使用3段跳跃，在空中就可以向对手展开连续的攻击，并且同样也可以简单地使出连续技。



招式	指令
PSY BLAST	↓↘→+拳键
PSY BLADE SPIN	↓↘→+脚键
忍术	→↘↓↙←+任何键
蝴蝶隐	↓↙←+三个脚键同按

连续技介绍

站立强腿→(站立轻拳→蹲重拳)→超级跳跃(轻拳→轻腿→中拳→中腿→↑+强腿)→2段ジャンプ→

铁人





得意GEM **2**　浮空技：蹲中拳／站立强腿

特殊能力

特殊能力就是可以在天空中飞行，方法是十字键+拳×3，虽然时间不是很长，但仍可牵制敌人。



招式	指令
UNI BEAM	←↙↓↘→+拳键
REPULSOR BLAST	→↘↓↙←+拳键
SMART BOMB	相同拳脚同按
PROTON CANNON	↓↘→+三个拳键同按

连续技介绍

スマートボム→(↘中腿→↘+重拳)→蹲中拳→站立强腿→超级跳跃(轻拳→轻腿→中拳→重拳)→轻ユニビーム→(空中タッシュ)→空中投

乔格那特




得意GEM	2	浮空技	蹲重拳 (→+)站立重拳

特殊能力

特殊能力就是防御力极强，不易让对手出现连续攻击，使用↓↓+拳×3可将背景物品扔出。



EARTHQUAKE PUNCH	→↘↓+拳键
JUGGERNAUT PUNCH	←↙↓↘→+拳键
CYTIORAK POWER	→↓↘+三个拳键同按
JUGGERNAUT HEAD CRUCH	↓↘→+三个拳键同按

连续技介绍

跳跃(轻腿→中腿)→站立重拳→ジャガーノートヘッドクラッジュ→ジアガーノートヘッドクラッシュ

电磁人




得意GEM	2	浮空技	站立中拳 蹲重拳

特殊能力

特殊能力也是飞行，在飞行过程中不能防御，但是可以却使用一些特定的必杀技，也弥补了其不足。



E·M DISRUPTOR	←↙↓↘→+拳键
HYPER BRAVITATION	→↘↓↙←+脚键
MAGNETIC BLAST	空中时↑↗→+拳键
MAGNETIC SHOCKWAVE	↓↘→+三个拳键同按
MAGENTIC TEMPEST	↓↘→+三个脚键同按

连续技介绍

蹲重拳→超级跳跃(轻拳→轻腿→中拳→中腿)→E－M ディスラプター

异形




得意GEM	1	浮空技	站立中腿

特殊能力

特殊能力就是将对手投出后自己会回复体力并可以进行追加攻击，其超必杀技也令人防不胜防。



MYSTIC STARE	←储→+拳键
MYSTIC SMASH	←储→+脚键
DEVITALIZATION	近敌时→↘↓↙←+脚键
CHAOS DIMENSION	↓↘→+三个拳键，近敌时按重或中键

连续技介绍

カオスディメンジョン→从空中落下后↘+重拳→站立中腿→超级跳跃(轻拳→轻腿→中拳→中腿)→中拳空中投→↓中腿(石化急降下)

黑心




得意GEM	1	浮空技	站立中拳 蹲中拳

特殊能力

特殊能力是可以在空中使用许多必杀技，还有空中的投技当取得GEM时其威力更高。



DARK THUNDER	←↙↓↘→+拳键
INFERNO	→↘↓↙←+拳键
ARMAGED DOM	↓↘→+三个拳键同按

连续技介绍

站立中拳→アーマゲドン→站立中拳→超级跳跃(轻拳→轻腿→中拳→中腿)

漫园

加尔福特的诡计

斩红郎无双剑



霸王丸/修罗



加尔福特/罗刹





看来郑宏伟对《侍魂》这个系列真是十分了解，在你的投稿中以『侍魂』作为题材的四格漫画占了绝大多数。

——MOMO

重点人物

'95格斗之王







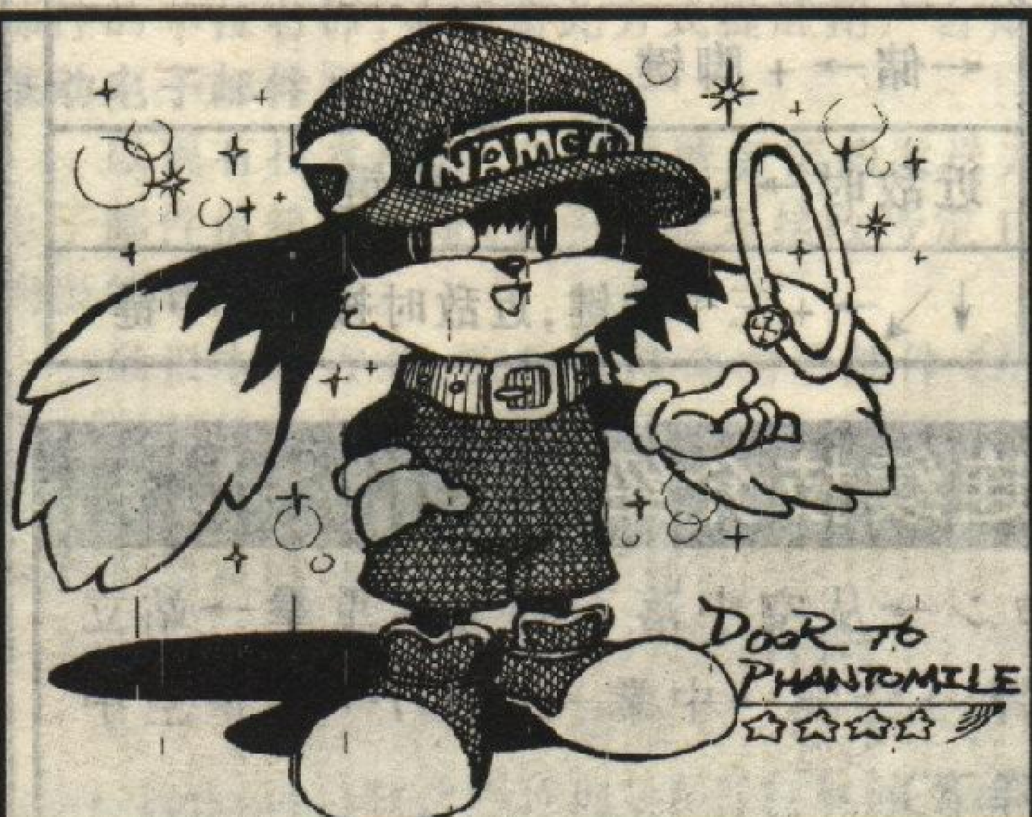


这幅四格漫画的创意非常新颖，不过据我所知『怒之队』参加格斗大会的任务仿佛并不是这样的?(开玩笑而以)

——MOMO

本页的漫画均是由北京的郑宏伟先生所绘制的，郑先生的投稿非常多而且都很有趣，如有机会将会把你的作品一一刊出。

——KING



NAMCO公司的最新作的主角 风之克罗利亚·幻境的精灵

作者：刘管乐

マン园

漫园的投稿已经多得不能再多了，虽然其中创意和绘制水平较高的作品总是只有那么一小部分，但是广大朋友的热情和支持令我们感动。

一切重在参与吗!!

——KING

侍魂　仇恨的起源









一个非常有趣的四格漫画，如果霸王丸和牙神幻十郎是这样结仇的话那可真是非常幽默。感谢广东冼宇锋的投稿，你的另外几幅作品也很出色，希望能再接再励。

——MOMO

最终幻想战略版　身份的尴尬









在游戏中男主角虽然是见习战士，但是其独有的特殊攻击伤害力还是比其它职业要高许多的。感谢刘管乐先生的投稿。

——MOMO

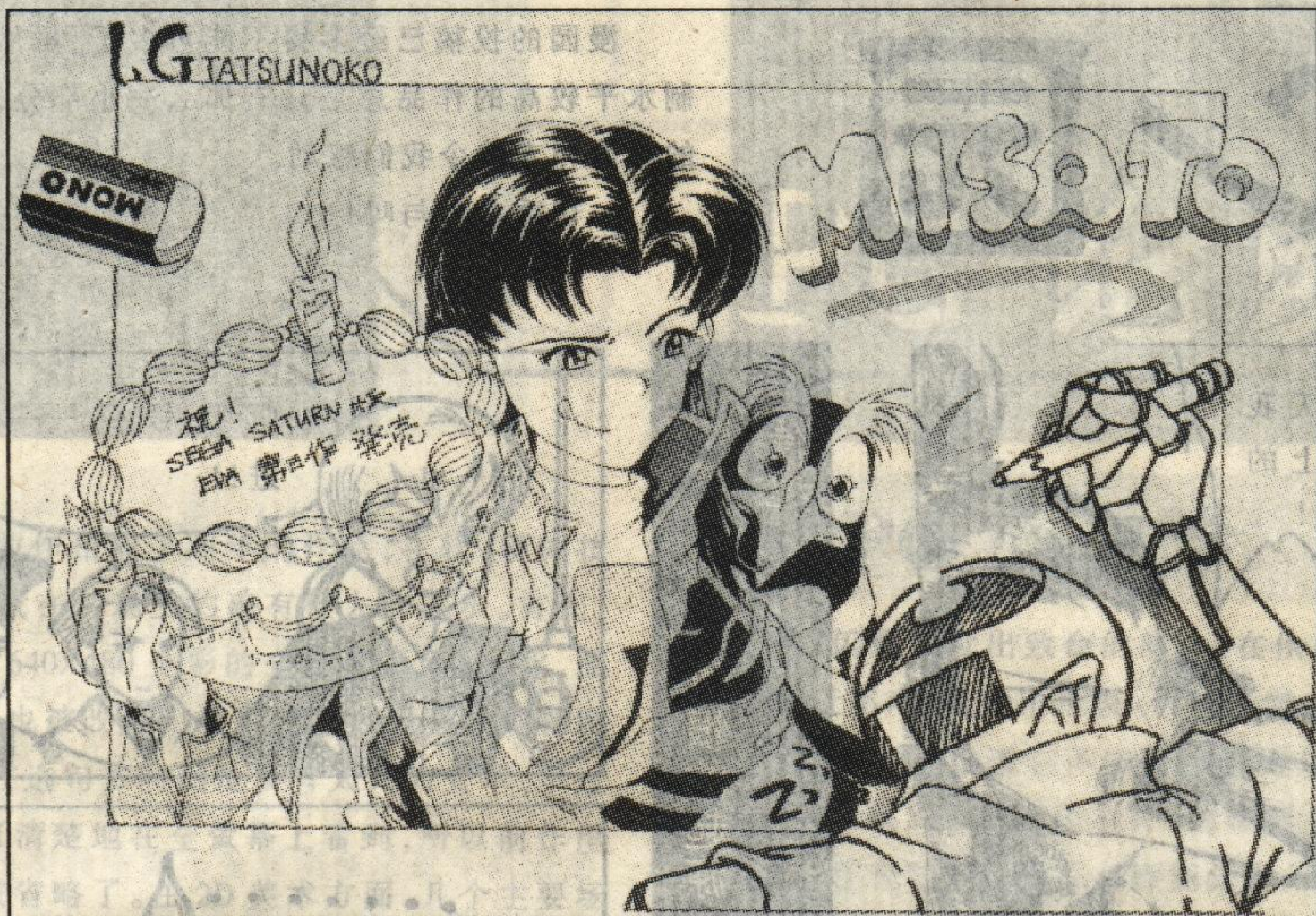
最近有许多新接触本刊的读者来信询问有关漫园的投稿要求，我们再次把它刊登出来：

作品最好使用不小于 A4 大小的纸(大小同本刊版面相同)

作品不能用铅笔绘制，尽量不要寄来复印件。

投稿请寄北京电脑工作室，否则无法及时刊出。

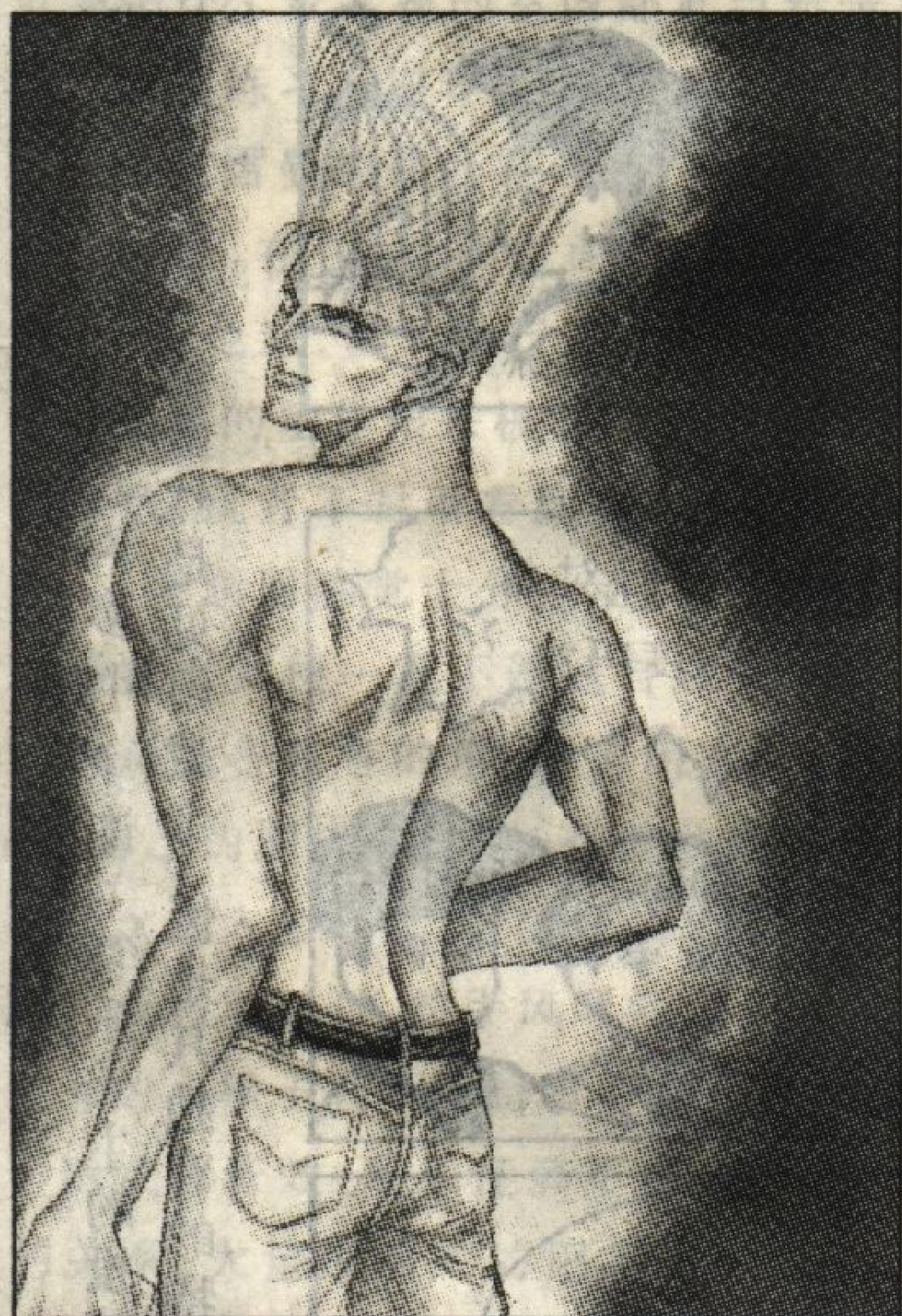
MAN园



新世纪 EVA

漫画界的著名人士 AKIRA 仿佛对《新世纪 EVA》情有独钟，希望在以后你能为我们大家介绍这个作品。

作者：AKIRA



二阶堂红丸

这幅彩色投稿非常优秀，看你的众多投稿中二阶堂红丸登场次数极多，想是十分喜爱这个角色吧！

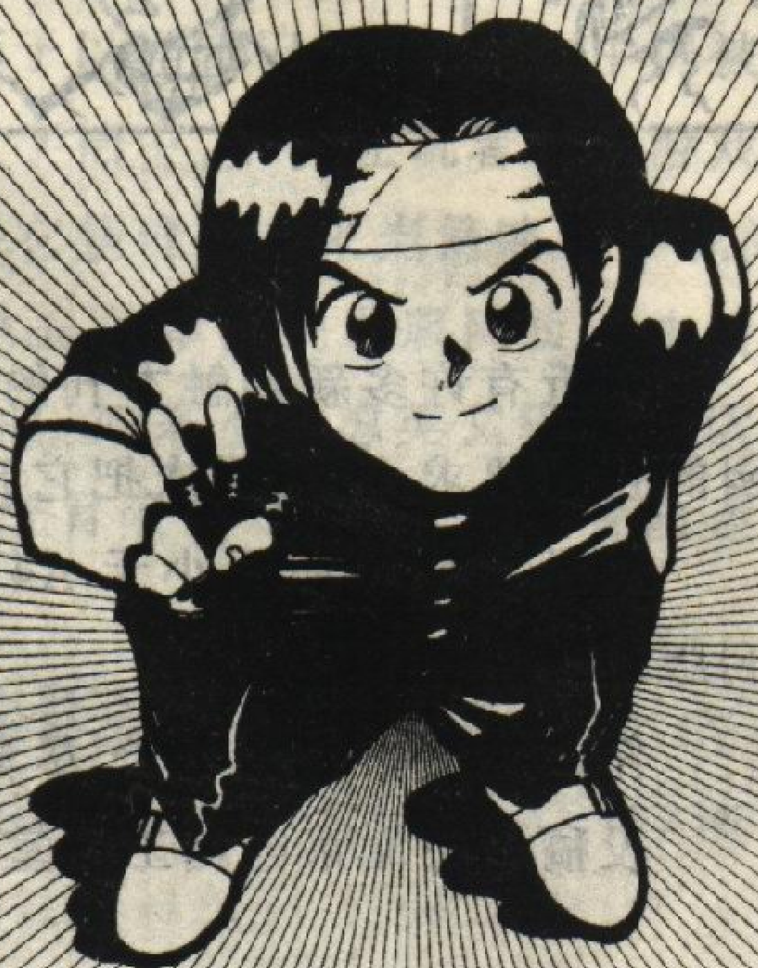
作者：王琳琳



恶魔战士之泪泪

将小恶魔——泪泪绘制的十分可爱，当然在游戏中的形象也是这样的，但是她看起来好像没有胳膊。

作者：利庵



格斗之王

非常可爱的类似于Q版的造型，与上次的服部半藏有着完全不同的风格，但是你的另外一幅霸王丸仿佛有点女性化。

作者：张健



查姆·查姆

你画的这幅作品效果非常好，查姆·查姆的活泼可爱充分体现在作品中。不过纸张有些不洁，可能会影响刊出的效果。

作者：袁琳



All Analyze For Romancing Sa·Ga

浪漫沙加全面分析



文/KING & E·T　　责编/E·T

What is Romancing Sa·Ga

★SQUARE 精华作品 SA·GA 系列的代表

浪漫沙加 ROMANCING SA·GA(以下简称 RS)三部曲,是被称为 SA·GA 系列的庞大作品体系中的一部分。所以,要展开关于 RS 的话题,首先要了解一下什么是 SA·GA 系列。

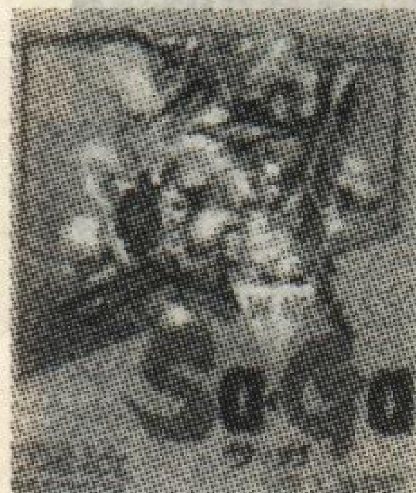
这一系列,迄今为止包括 GB 版的 SA·GA 三部曲、SFC 版的 RS 三部曲以及 PS 版的"FRONTIER"三个系列。三个系列之共同特点,是每一作都力求开创其它 RPG 作品所未曾有过的系统,所以可以说 SA·GA 系列是永远向着新领域进行开拓的先锋派作品。

而从本期开始连载的,便是对其中 SFC 版 RS 三部曲进行回顾与分析的文章。

★SA·GA 系谱

SA·GA 的原点——GAME BOY 版 SA·GA 系列

有一种说法,SA·GA 系列是由 FF Ⅱ 派生出来的。这是因为在 FF Ⅱ 中采用,而在其余各代 FF 中不再出现的独特的角色成长系统,在 SA·GA 系列中被重现。GB 版 SA·GA 所用的魔法,宝物等,也是与 FF 所共有的。但另一方面,武器的损耗及人类以外的同伴等独特要素,在 SA·GA 系列中渐渐产生出来。



魔界塔士 SA·GA

具有纪念意义的第一作,以一座塔贯通的 4 个层面的世界为冒险的舞台,游戏的目的是将大魔王阿修罗击败,结束黑暗时代。



SA·GA2 秘宝传说

以集合全部秘宝便可获得强大力量的传说为主线,主人公作为拥有从父亲处继承了其中一件秘宝的冒险者,在天界等 9 个世界间展开旅程。



SA·GA3 完结篇

被封印在异次元的邪神们,打破了封印而再次开始肆虐人间。主角们的任务,便是找到传说的战斗机械,并利用其威力将邪神击破。

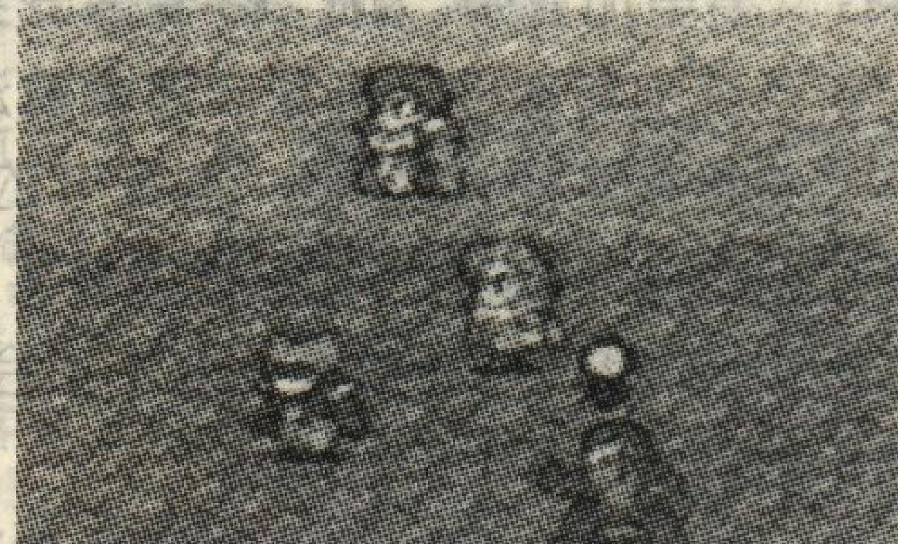
RPG 新地平线的开拓——SUPER FAMICOM 版 RS 系列

硬件环境变为 SFC 的新 Sa·Ga 以 Romancing Sa·Ga 的名称作标题,但已完全由 FF 系列独立出来。自由度很高的剧情及在地图画面用光标移动等要素的出现,可以说已形成了一种崭新的 RPG 形式。从全系列第一作算起,至今的 SA·GA 已具有相当高的完成度。



ROMANCING SA·GA

神话时代的三邪神再次复活,并开始破坏世界,8 位主人公均在不得已或无意中卷入与三邪神之战争,并担负起拯救世界的使命。



ROMANCING SA·GA2

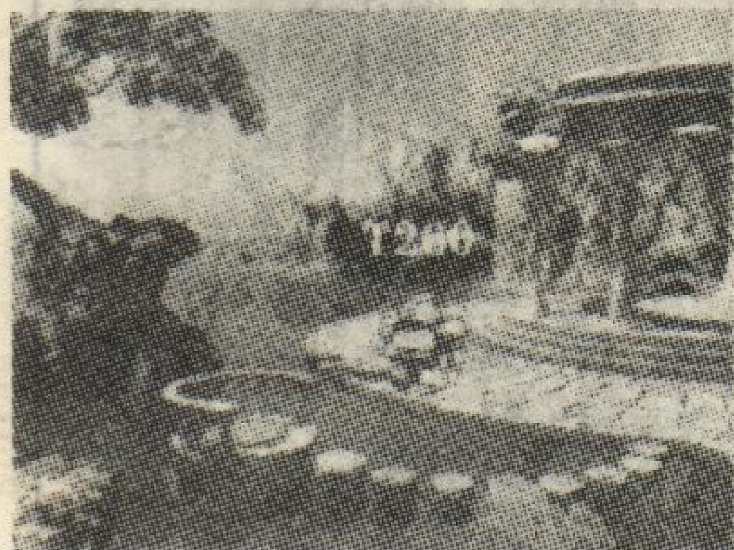
选择喜爱的角色,继承亚伯伦帝国的皇帝之位,击破恶之七英雄,平定世界,由自己来创造亚伯伦千年的历史。



ROMACING SA·GA3

在当年诞生的生命全都死亡在死食之世界中,唯一活下来的一个人便是命运之子,在人生旅途中,将走向邪恶还是正义呢?

新的 SA·GA"FRONTIER"——PLAY STATION 版 SA·GA



游戏的世界观亦随之发生变动。在 RS 三部曲中，以西欧中世纪的人文作背景而得名"ROMNCING"，而"FRONTIER"则包括了许多的未知领域，既有中世的西欧世界，也有机械世界及原始世界。FRONTIER 以复杂的世界观，建筑起了 SA·GA 的新时代。SA·GA FRONTIER 由好几个世界组成，但却一起面临着灭亡的危机，以 PS 的技术产生令人惊异的高质素映像中，展开主人公各自的故事。

★追求与 FF 相异的形态

————向 RPG 常识挑战的野心之作。

前面已经说过，SA·GA 系列是 SQUARE 实验性的先锋派作品，由 RS 第一作开始，自由剧情以及地图上可见到敌人等等独创的系统，使玩家们为之赞许，在之后的作品中，亦作了各种无视于以往 RPG 传统的各种尝试。例如 2 代中的主人公代代相传、及生命值(LP)的概念出现，LP 若耗尽，角色便如字面意义般消亡。另外 3 代中，又加入小型模拟战等各种小型化的副游戏。

以上种种，便是 RS 对于打破传统 RPG 程式的尝试，而为何会做这种尝试，并被称之为野心作呢？答案是因为 FF 的存在。当 RS 第一作在 SFC 推出时，正好也是 FF Ⅳ 发卖的时间，若跟随其趋势来制作游戏，当然会有稳定的生存空间以及稳定销量及商业效果，然而这样做，会使 RS 永远无法走出 FF 的阴影。而 RS 终于走出了 FF 截然不同的路子，创造了新的方向，这种尝试，确实是值得赞赏的。

————RS 的视点：俯瞰一切的神之视点

RS 的自由性剧情，使事件的因果、先后顺序可以任意进行，所以有人称 RS 的故事是"由玩家自己编织而成"。而游戏者的视点以及对应自己创造历史的这一点，设置在俯瞰地衅的上空位置，这种概念，使在地图区域移动时更令人容易理解。最初是空白地图，当发现及到达一地点后均会在区域地图上增加标注，让玩家可以纵观自己冒险的轨迹。

————RS 的方向性：亲切与个性并存

RS 因为属于经常采用新型尝试性创意的实验作，对于玩家所不熟悉的系统会有提示，同时 RS 的系统在深处研究较之其它 RPG 又要更加复杂。为此，RS 便会受到玩家的不同反应。喜爱捕捉新系统的有趣性的玩家自然会被深深吸引，但由于其系统的陌生感和复杂性，也会使一些保守的玩家在游戏上手之前便产生抗拒心理。因此便产生这样的事实：一方面有着越来越热衷的铁杆迷家，另一方面有些人根本不会去接触，这便是 RS 的新切性与独立个性并存的证明。

————横观 RS：由世界角度

在游戏中既有表面性及可听到的情报，又有不会出现提示的秘密设定，以及 RS 的世界观，宝物等不断发生变迁，构成 RS 的魅力所在。

————纵观 RS：由各代的发展

RS 系列三部曲中，无数遍的自由攻略流程之后，我们所总结的最佳流程，将在连载中陆续刊出，同时也将公开同伴及阵形的完全资料。



★Rs1

在各个不同民族中出生的 8 名人物，围绕 10 枚圣石而创造出壮阔的故事。她们的共通点是在战斗中生存，同时亦为生存而不断战斗。



战斗的目标，是曾被光之神封印的邪恶之三柱神。期待着复活的邪神们，与主人公的对决一天天接近，最后生存的究竟是光还是暗呢？



★Rs2

前代皇帝的所有力量与技巧、战斗的经验等，均被下一代皇帝继承下来。一切都为了将来的太平之世。



超越血统的联系在这传说中真的存在着。编织历史的人们、生命和身体都相继消失。但他们——历代皇帝的传说已溶入在吟游诗人的歌声中，在已忘却剑与魔法之战的人们耳边，永远地回响着……



★Rs3

种族相异、身份相异，而他们胸中有着一个同样的理想，便是消除死食对世界的威胁，拯救宿命之子。



以罗亚诺侯爵的国度为中心，八个正义的灵魂在这里集合。在死食之年出生的全部会死……人也好，动物也好，植物也好，甚至魔物也好。这里更有向命运挑战的生命，接受死亡命运成为魔王还是会驱逐死之命运成为圣王，连神也无从知晓。



大家好，我是 E·T。自从本杂志连载了《最终幻想的世界》后得到了广大玩家的认可，有不少读者来信希望对一些经典游戏作一下详细介绍，本人基于游戏的知名度从本期开始为大家献上《浪漫沙加》全面分析这篇文章，由于其规模强大因此要分期连载(不定期登出)。在这里要感谢广大读者给予的鼓励以及 KING 君的大力支持。





秘法不传，技艺无双

秘技库

责编/CZY

ARC THE KING OF FIGHTER 97 秘

北京 王鹏

如何出现援护攻击

在《KOF》系列中，一贯都有援护攻击的作战系统，但队友会否适当时候出来"帮忙"就很难说，但于《KOF97》就可以真真正正一清二楚了。方法如下：只须在TEAM EDIT中，选了第1位队员后，以"重拳"选择其他队友，被选择者就会出现一个面部图案，各以不同颜色表示。黄色"面孔"表示一定会援护；白色"目无表情"就只有二份一机会出手相助；红色"面容"，肯定会100%袖手旁观。秘技亦可于选择次序时使用。

PS EOS 秘

湖北 王辉

选版与无敌

此GAME有选版与无敌秘技，游戏中按START键暂停，然后同时按着L1、L2、R1、R2不放，顺序按"△、□、→、↓、←、↑，成功的话会听到效果音，此时会出现选版设定画面。

无敌秘技同样是在PAUSE中，顺序输入"↑、↑、→、→、↓、↓、←、←、□、△、□、△"，成功的话便会无敌。

PS STREET FIGHTER EX PLUS 秘

湖北 王辉

不需训练，随意使用隐藏角色

正常来说，若想使用隐藏角色，必须在TRAIN MODE的EXPERT中作训练，学成一定招数才会出现。但有特别秘技可以不用训练就能直接使用。

方法是先把游标指着PRACTICE MODE，按一下START键再顺序输入"↑、→、↓、→"，最后按START键。成功的话，于画面下方会出现"HERACOMES A NEW CHALLENGER"字样，这样便可使用共他隐藏角色如α、β、杀意隆及解除封印之HOKUDO了。

PS 星际斗士 秘

山西 薛华

使用3大隐藏角色

在街机模式的选择角色画面中，先按住SELECT来将游标移向GORE，然后保持按住SELECT来顺序按×、○、×、○、□、□、□、△、△、△、×、+○，这样便可选用BILSTEIN。另外，在这状态下先按住SELECT来将游标移向HAYATO，然后保持按住SELECT来顺序按○、□、△、□、×、□、△、□、○、□、×、+△，这样便可选用河童KAPPAH。此外，在这状态下先按住SELECT来将游标移向至BILSTEIN，然后保持按住SELECT来顺序按×、□、×、□、×、□，接着按住SELECT把游标移到KAPPAH上并顺序按○、△、○、△、○、△、L1+R1，这样便可选用BLOOD。

头脚变大缩小

无论在哪个模式，当选择好角色后在战斗开始时只要按住→、START、○、□，玩者角色的头和脚就会比平时变大。相反地，若按住←、START、○、□则会令头和脚变得比平时细。

黑暗战斗

在战斗前的对手介绍画面，只要同时按住↓、L2、R2战斗就会在漆黑中进行，而到下一场战斗时便会回复原来的状态。

加设墙壁

完成游戏一次后，在选项画面里便会增设WALL这个项目，把它设定为ON时就会在擂台周围设置看不见的墙壁。

马上续关

当续关画面出现时，只要按住SELECT来按START，就可在不转换使用角色的情况下马上续关。

PS 幻影斗技 秘

山西 薛华

使用狂战士与玛莉

难意度设定NORMAL或以上，选用全部角色完成游戏看过完结画面，或者在不续关下完成游戏，就可选用狂战士与玛莉。

使用哈加尼

看过完结画面30次后，只要把难易度设定为HARD、对战局数为3个回合、曾取得5回合连胜与及在没有续关的情况下完成游戏，就可选用隐藏角色哈加尼。

PS ARMORED CORE 秘

北京 陈跃

改变视点

《ARMORED CORE》的确是一个佳作，如今更可像《武士道之刃》的通讯对战一样，使用第一身视点了。只须在战斗画面中先按SELECT来暂停游戏，跟着同时按"△、□、SELECT"便OK，取消的话按回相同指令就行。

改换壁纸

方法如下：首先在主选画面上选择GARAGE，再于EDIT ENBLEM中设计队徽，在这时同时按"L1、R1、SELECT"，队徽就会即时成为壁纸了。

PS PLITTER"S POINT 秘
北京 陈跃

改变能力值

此秘技可令你一开始便拥有最多钱及最高状态，想不想试呢？方法很简单，只要在输入名字画面时以"タカラ!?"为名，那么在进入游戏后便会发觉所有数值都在最高状态，而且亦拥有最多钱，但此秘技只敌用于单打。

只须在显示角色选择画面时按"L1"或"L2"，就会看到该位角色的各项能力值，全部以"○"表示。有显示体力(STAMINA)、步行速度(SPEED)、持有物件之力量(POWER)、PSYCO POWER的最大值与回复力(PSY)4项。

ARC 97格斗之王 秘
北京 曹雪松

使用旧版草雉京

竟然可以在《KOF 97》中使用"旧版"草雉京？千真万确，方法还非常之容易。只要在选人画面中紧按START(1P/2P键)来选择草雉京即可，任何模式都可使用。以下附上"旧版"草雉京独有的必杀技出招。

必杀技	
外式．轰斧阳	→+D
八拾八式	↘+D
外式．奈落落	跳跃中↓+C
百八式．暗拂	↓↘→+AorC
百式．鬼烧	→↓↘+AorC
百壹式．胧车	←↓↙+BorD
百八式．大蛇雉	↓↙←↙↓↘→+C

使用疯狂八神庵

首先出场的是失控的疯狂八神庵，使用方法非常简单。只需在选人画面进，按着START键不放，顺序输入"←、→、←、→、←、→"，最后按"A+C"决定，成功的话便可使用疯狂八神庵。

使用疯狂LEONA

之后出场的是会喷血的疯狂LEONA，使用条件是须在可以使用疯狂八神的情况下，在选人画面上，按着START键不放。之后顺序按"↑、↓、↑、↓、↑、↓"，最后按B+D决定，成功的话便可挑选疯狂LEONA。

使用"真·NEW FACE TEAM"

压轴出场的是"真·NEW FACE TEAM"，各人的招式都完全彻底改变，招数难以捉摸。使用条件是须在可以使用疯狂八神庵及疯狂LEONA的情况下，于选人画面上，按着START键不放。之后顺序按"↑、←、↓、→、↓、↑"，最后按B+C决定，成功的话便可使用"真·NEW FACE TEAM"。"

PS SEGA FORNTIER 秘
山东 程雷

道具无限

此游戏可无限取得道具，具体方法如下：

(1)首先，到史克勒布"スクラップ"，进入画面右下角的"ジヤンク"屋。

(2)向店内的怪物选择购买(买う)，便会得到3次拿取道具的机会。

(3)拿取3次道具后，再向店内的怪物选择卖掉(売い)道具栏便会出现，内有8项道具选择。现在去选一项未曾有的道具，按"○"决定，之后就会发现拿取道具的次数啬了。选第二项便会多一次，第三项便会多两次，余此类推。

(4)只须不断重复(3)的步骤，就可以无限次拿取道具了。

PS 激突！四驱大战 秘
山东 程雷

使用隐藏车

大家可能以为这是"LET'S & GO"类型的迷你四驱车游戏，但事实上，《激突！四驱大战》是个"真正的四轮驱动赛车游戏"！而今次要介绍的秘技，都是一系列登场的新车，都是真真正正的街车，玩者可驾驶它们于各种模式上比赛。挑选方法是先于画面中选择OPTION(オフション)，再进入1PLAYER(1ブレイヤー)SETUP，选NAME ENTRY(ネームエントリー)，然后按照指示分别输入"BEEFY"、"SPRINTER"、"LOWRIDER"、"FIFTY"，就能选用以下四款的隐藏车了。

PS 梦幻模拟战Ⅰ、Ⅱ 秘
四川 赵明

有得听、更有得看

只需在标题画面先选择LOAD"ロード"，之后就会进入选择LOAD DATA画面，这时顺次序输入"↑、↓、↑、↓、←、→、SELECT、○"，成功的话就会出现一小视窗，可选择《梦幻模拟战Ⅰ、Ⅱ》的BGM、音效及所有动画片段。

PS CEESY 秘
四川 赵明

一个密码，选关无限次

《CEESY》是一个有趣的动作游戏，不过路程有不少分支，想看其他关数就要重玩，非常不便。但只要在PASSWORD画面输入"××□○"，再进入OPTION(オフシヨン)，将游标推至最底，就会出现选关部分，可随心所欲挑选喜欢的关数了。

PS ANGEL BLADE 秘
四川 赵明

两项测试

以下所述的关于《ANGE BLADE》的两项测试，分别为声音测试(于SOUND ROOM举行，内容包括BGM及SOUND EFFECT测试)及画面测试(于CG ROOM举行，内容为游戏中特别事件的图片测试)。进入方法很简单，SOUND ROOM方面，只需在标题画面中，顺序输入×、×、△、△、○、□、○、□、↑、←就O.K；CG ROOM方面，同样在标题画面中，顺序输入↓、↓、↑、↑、→、←、→、←、△、□即可。

PS TIME CRISIS 秘
四川 赵明

九格能源+无限弹+无限续关

《TIME CRESIS》的确好难玩。但现在所介绍的秘技就可解决一切问题，方法如下：在标题画面时，向图中"CRISIS"的"R"字射两下，再向"E"字右边的标靶中央射两下，成功的话便会出现调教能源、子弹及续关的设定画面，这样就可以所向无敌了。

PS 春风战队 秘

江西 陈静

隐藏菜单

接上 2P 手柄后在地图模式中按住 × 来取消部队目录，接着在按住 L1、L2、R1、R2 的情况下同时按 2P 的 SELECT 和 START，这样的话只要同时按 L2 和 SELECT 就可令隐藏 MENU 出现，除了会显示各部队的状态外，玩者还可选择将同伴的耐久值改为 1、敌人的耐久值变为 1 与及马上过版。

SS MARVEL SUPER HEROES 秘

北京 佟鹤

选用隐藏人物

《MARVEL SUPER HEROES》新出不久，就发现使用 BOSS 的秘技了，而且 BOSS 不止一个，是两个。想使用的话，看看下面就一清二楚了。

DOCTOR DOOM

首先打爆一次机(不论任何难度、角色以及 CONTINUE 次数亦可)，跟着在选人画面时，输入以下指令："↓↓小 K(按着不放)、中 K(按着不放)、大 K(按着不放)，如成功的话便可以用到了 DOCTOR DOOM。

DOCTOR DOOM 出招表

PLASMA BEAM	↓↘→ + P(空中亦可)
PHOTON SHOT	→↘↓↙← + P(空中亦可)
MOLECULE SHIELD	↓↘→ + K
NFINITY SPECIAL:	
PHOTON AWAY	↓↘→ + 3P 同按

THANOS

首先打爆一次机(不论任何难度、角色以及 CONTINUE 次数亦可)，跟着在选人画面时，输入以下指令："↑↑大 P(按着不放)、中 P(按着不放)、小 P(按着不放)，如成功的话便可用到 DOCTOR DOOM。

THANOS 出招表

TITAN KNEE RASH	←↙↓↘→ + P
DEATH SFEAR	↓↘→ + K
INFINITY SPECIAL:	
(1)GAUNTLET REALITY	←↓↙ + 小 P
(2)GAUNTLET TIME	←↓↙ + 小 K
(3)GAUNTLET SPACE	←↓↙ + 中 P
(4)GAUNTLET SOUL	←↓↙ + 中 K
(5)GAUNTLET POWER	←↓↙ + 大 P
(6)GAUNTLET MIND	←↓↙ + 大 K

SS LAST BRONX 秘

福州 张昆

刀叉做武器

先把 B 碟放入 SATURN 主机内开启，进入すべての说明を闻く，每个说明听 8 次。完成后再换上 A 碟，在选人画面时，按着←或→(1P 时按←，2P 时按→)不放来选人(任何模式的选人画面也可)，成功的话便可用到各类古怪的隐藏武器了。

SS 梦幻模拟战Ⅳ 秘

广州 赵振

选关及选择音乐

《梦幻模拟战Ⅳ》在秘技工场内是首度登场，首先送上的是选关秘技。在"LOAD"的 MENU 画面上，将游标放在一般选版的位置(不适用于"战斗途中"或"作战准备"上)，顺序输入"L、Y、↙R、R、A，成功之后就可以回以前曾经踏足的版数。

另一个是"SOUND TEST"的秘技，方法同样简单。只要在标题画面出现"PRESS START BUTTON"的时候，顺序输入"A、Z、Y、X、A、Z、X、Y"，就可欣赏《梦幻模拟战Ⅳ》中音乐，效果音及对话了。

自动分布兵力

先进入"指挥官配置"中，任选一人。之后将游标到地图的"红珠"上，同时按下"X + Y + Z"键，成功的话，所有将领士兵都会由电脑自动进和配置。不过，若以此等配兵方法来出战，定必死路一条，皆因并无战术可言，想向高难度挑战的话，不妨试一试。

SS.PS 零四赛车 秘

广州 赵振

观看结尾

在标题画面同时紧按"↓、L、R、A"(SEGA SATURN)/"↓、L1、R1、○"(PLAYSTATION)，会听到一下叫声，之后就会进入 STAFF ROLL，有如 ENDING 一样。

消除雾气

而另一秘技，就是先将 STORY MODE 完成一次后，再进入游戏，四眼女孩琪奥娜的眼镜雾气便会消失。

赌搏必胜法

还有在赌场内玩角子老虎机，可以随时中大奖，方法非常 EASY。只需在老虎机转动时按暂停，再同时输入"↑、R、A、C"(SEGA SARURN)/"↑、L1、△、SELECT"(PLAYSTATION)，就可转出全部 777，赢得很多哩。

新特殊名称公司公开如下：

名字/名前	效果
CHR－BG	观赏每位角色及不同背景
BGM テスト	游戏内的音乐测试
クルクルツ！	拍挡跟主角的爱情值一开始就最高

SS 异形三部曲 秘

陕西 蒋涛

选关

在 OPTION 中的输入密码画面里，只要输入 FLYTO 后面加上关数的数字就可以了，当进入游戏画面后就可以从所选的关开始游戏了(选关数字由 00－34)。

使用全部武器

在 OPTION 中的输入密码画面里，输入 FISHINGFORGVNS，在进入游戏以后就可以使用所有武器了。

不减弹药

在 OPTION 功能的输入画面里，只要输入FILLMYPOCKITS。然后离开 OPTION 画面开始游戏，在游戏中就不会减弹药数了。

PC 新闻

责编/ANGEL

●DiabloII 初露署光



日前刚在 Sierra On－Line 公司的主页看过它为本年度销售量最高的 RPG——暗黑破坏神 Diablo 开发的扩充资料片 Hellfire 而庆幸时，没想到 Blizzard 马上就在欧洲电脑展 European Computer Trade Show(ECTS)公布续集 DiabloII 的细节，并预计将於 1998 年尾发行。

最新一代的 DiabloII 有著以下的特色：

1．可以选择的职业增加到五种，每种职业都有各种不同的基本属性及特殊能力游戏里不再只有晦暗的地下城，包含了四个完全不同、人声鼎沸的城镇及镇外的原野皆可让玩家任意往来。各式各样的地下城，洞穴等供玩家探索。

2．整个游戏世界充塞著全新的武器、法术、防具、面目狰狞的魔物、及各有特色的 NPC。

3．更先进的战斗系统，各种角色在使用特殊能力或法术时将会更得心应手。

4．全新的 Battle.net 伺服器。同时可以容许更多的使用者进入，并有线上的交易中心及全球的竞赛排名。

由以上所公布的资料可看出，Blizzard 似乎想朝著 Ultima On－Line 的方向去努力。事实上以一代的成功经验看来，实在也只有他们有这种本钱。至於在一代里为人诸多诟病的储存方式，Blizzard 并没有明确表示要用什麽方法来解决。一般预计应该会用如 UO 般存档於伺服器的方式来运作，以杜绝网路上层出不穷的作弊行为。无论如何本游戏带给人的除了期待还是期待，如 Blizzard Software 总裁——Allen Adham 所说的："在此续集中，我们将会把游戏的概念及企划导入一个前所未有的新方向。"

●TEN 的线上角色扮演游戏 TwilightLands

线上网路角色扮演游戏继 Diablo 的大红大紫後，如雨後春笋般一家家的冒出。昨天刚为各为介绍过 Ultima On－Line 的消息，今天让我们来看看美国著名的游戏网路 Total Entertainment Network(TEN)委托 ICEOnline 所开发的线上角色扮演游戏 Twilight Lands。本游戏利用 2D 的图像表现出 3D 的效果，展现出来的场景相当别致。目前本游戏正进行一个月 beta 版的测试，每个人都可以到该网页注册并下传 Client 端的软体。此游戏的入门相当简易，网友们大可一试。



●Sega 的下一代游乐器不再使用 3Dfx 晶片

可靠的消息来源指出，Sega 已正式放弃在新一代的主机 Black Belt 上使用 3Dfx 的图形加速晶片，转而与 NEC 合作开发 PowerVR 游乐器版的晶片组。虽然 3Dfx 尽量淡化这件事的影响力，宣称该公司与 Sega 的合作计划只占 1998 年营收预算不到十分之一，并强调该公司目前在 PC 晶片上的获利来源持续成长中，但别忘了上月 3Dfx 确认将与 Sega 合作开发新主机时，曾说过与 Sega 的这项合作计画将是未来影响该公司营运重要的因素。因此上周 3Dfx 的股票还是从 18 美元下跌至 8 美元，跌幅高达一半。



●3Dfx 控告 Sega 违反合约

3D 加速晶片的制作大厂 3Dfx 於 8 月 29 日正式对 Sega Enter prises，Sega of America 及 NEC 集团提出控诉，内容当然是关於 Sega 在 7 月下旬违反与 3Dfx 所签订的合约，不再於新一代的主机上采用 3Dfx 所开发的 3D 加速晶片，转而采用 NEC 所开发的 Power VR 晶片。此举不但影响到 3Dfx 内部的研发作业，更使得 3Dfx 的股票大幅下跌，跌幅竟超过一半。此一控告宣称 Sega 这项破坏合约的举动是一项不公平的竞争，并且对於威胁到该公司的商业机密。

事实上 3Dfx 会对 Sega 提出控告并不感到意外。早在一个月前当 Sega 毁约时 3Dfx 的业务经理便曾说 3Dfx 会仔细研究 Sega 当初与 3Dfx 签订的合约内容，及 Sega 毁约所应负的责任。此外当 NEC 获悉 Sega 与 3Dfx 签订合约时，便千方百计影响 Sega，使其中断与 3Dfx 的合约。更重要的是 3Dfx 在与 Sega 签约时曾提供许多机密技术给 Sega，3Dfx 深怕这些技术将会流入对手 NEC 的手中。

3Dfx 估计 Sega 毁约所造成的损失高达五千五百万美元，并要求包括 NEC 在内的这些公司赔偿高达一亿一千万美元的损失，这些损失包括了与 3Dfx 相关的商业机密及技术资产。针对 3Dfx 的控告，Sega of America 於昨日(九月三日)上午发表了一段正式简短的声明来回应。此项回应表明了：

Sega 将对 3Dfx 的控告提出抗辩。

Sega 也是 3Dfx 的股东，不可能作出将业务机密流出等伤害 3Dfx 的举动。

Sega 有许多策略性的商业夥伴，在交涉的过程中也常会交换许多商业资料，但 Sega 对於这些夥伴的商业资产都非常的尊重，也希望能获得相同的对待。

针对 3Dfx 的控诉，Sega 将会用尽全力来为自己辩护。

而 NEC 仍未对此项控诉作出任何回应。



PC广角

责编/ANGEL

暗黑破坏神:地狱之火

正統 Diablo 擴充資料片 Hellfire 地獄之火

虽然 Blizzard 曾说过 Diablo 不会再发行扩充资料片,不过 SierraOn-Line 却接下这个担子。由 Blizzard 正式授权的 Diablo 扩充资料片将於这个月份正式发行,正式名称为 Hellfire 地狱之火(暂译)。

这个资料片不但新增了一个可选择的角色:僧侣,还增加了更多的强力武器、魔法物品、卷轴、及全新的地下城。游戏中的大头目不再是 Diablo,而是 Diablo 手下的一个曾经背叛过 Diablo 的大魔头 Na-krul。Na-krul 造反失败後被放逐到一个一无所有的亚空间,也因此逃过众多勇者的血手。没想到一个邪恶的魔法师将 Na-krul 释放出来(放出来练功?)。於是 Na-krul 聚集了许多比 Diablo 手下更残暴的邪恶军团来对抗 Diablo,并且进一步控制了整个地狱。

相信 Diablo 迷看到这个消息会兴奋多於恐惧(尤其那些破关超过百次的疯狂玩家),许多尘封已久的神兵利器又有了亮相的机会。本游戏预计将於本月份发行,建议售价为:$ 29.95 美元,需配合主程式方能执行。Diablo 迷不妨拭目以待。





名称	地狱之火	游戏类型	RPG
原作公司	SierraOn-Line	系统需求	Win95

横扫千军

很久以前银河系是和平的,这个天堂由科学之手维持秩序。而科学之手,指的就是银河系的主宰一核心。

矛盾的是终极的胜利却带来乐园的崩溃和数以百万个星球的灭亡。战争的起因是一种叫"铸造"的程序,它能够把人脑和意识转移到不死的机器上,这是不道德的行为,但核心下令强制所有市民接受铸造以确保自身的安全。

有许多不愿身体物化的人,认为"铸造"是一种暴政。他们群聚在银河的边缘反抗核心的统治,被称为"武力"。虽然没有宣战,战争却已展开。武力为武士开发了高能战斗服,对手就是经过铸造的不死机器,核心不断复制最强的战士,武力也坚强的反攻。战争延续 4000 年,几乎耗尽银河系的资源,仅存一片焦土。

双方都已兵疲马顿,人员死伤殆尽。剩余的人马正准备作最後的决战,他们只有散处各地的残余兵力,在战火蹂躏的土地上对峙,为理念而战、至死方休。唯一的结果是其中一方将敌人彻底消灭。

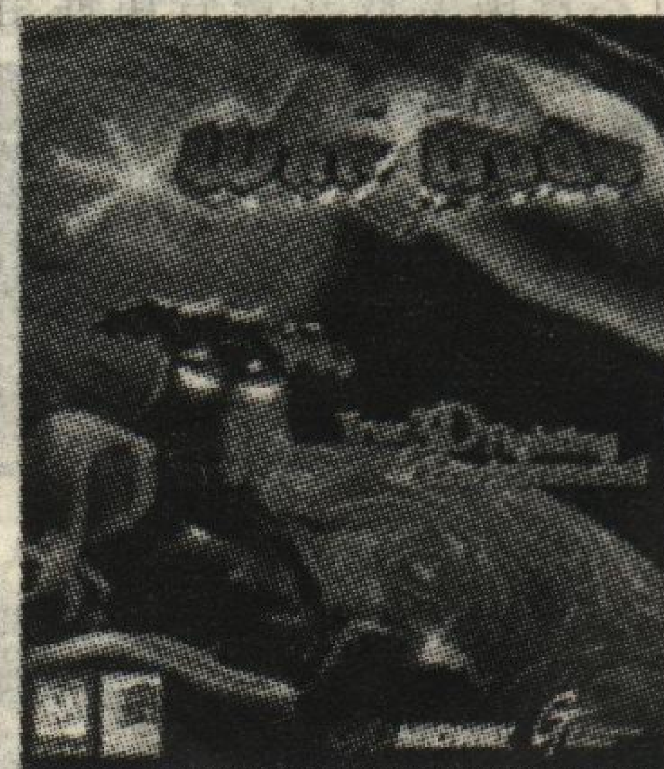
TOTAL ANNIHILATION

很久以前银河系是和平的,不久以后,银河系将会再度和平。

绝对细腻的即时产生 3D 装备及建筑;真实 3D 地形、装备,需依特性攀爬、进入或绕行;完全战场概念,有:草地、森林、雪地、沙漠、海洋、不毛之地、火山熔岩、金属和冰原等,应有尽有的战场实景;在单人游戏下,每一阵营都有超过 150 个装备、25 个任务;多人连线时提供观看及加入的功能;同盟队友可分享资源、资讯及装备;每周可自 www.totalannihilation.com 下载新装备和建筑;最完整的陆、海、空装备,可在後续资料片和网路上获得具备新武器和功能的装备;有多样的海战装备,如:航空母舰、海上平台及可以潜伏海底的两栖坦克;某些装备具有长程攻击火力;海空运输可垂直移动任何装备;可作全球性的装备转运;先进武器系统,包括:高爆飞弹、电浆炮、脉波炮、分子光束炮及急冻枪;高炮飞弹及火箭有真实 3D 的发射弹道;可设定浓雾迷漫增加气氛;640X480 以上的战场呈现。

格斗战神

数亿年前,遥远的银河系有一艘太空船运送一批珍贵的生命之石。由于我们的太阳系发生大爆炸使得太空船坠毁,生命之石也散落在布满熔岩的地球表面。时空转移,十个人获得生命之石,变化成超猛的战士,他们就是——格斗战神。



系统需求:

Windows95 或 NT4.0, Pentium60MHz,建议使用 Pentium120MHz 以上,12MBRAM,建议使用 16MBRAM 以上,支援 DirectX 的 VGA 卡,建议含 2MBRAM,光碟机 2 倍速,支援 DirectSound 的音效卡,建议使用 GravisPCGamePadPro。

Preview 廣角鏡 PC广角

责编/ANGEL

虎鲨战舰

21世纪中叶，世界各国都渐渐把海洋当成土地、食物、原料及能源的主要来源，两大海底强权为苏联及日本经济共同体，美国在这方面落後却也开始急起直追。

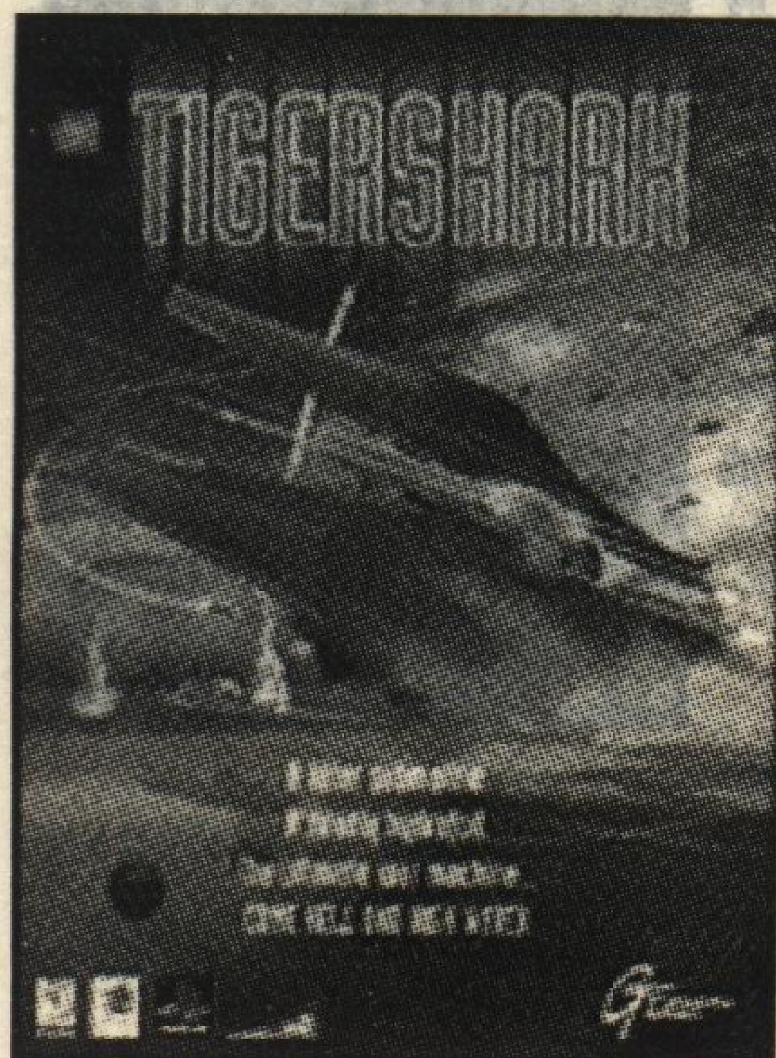
西元2060年，日本政府为了获得到这些新资源以供应他们快速成长的人口，在日本海岸架设了地热采汲装置。这些地热采汲装置网络，虽然带给了日本非常巨大的能源，却也同时给日本带来了灭亡的危机。

原先还好，但後来显然在某方面出了错误，日本发生连串的大地震，且在8月21日，日本有2064个地方因为地质脆弱而沉入海底，结果所引起的海啸毁坏了亚洲的海岸及南太平洋多数的岛屿。

将近60%的日本人口在短短的时间内死亡，日本政府连同国家的军事武力被彻底摧毁。日本的垮台对俄罗斯来说似乎是一大契机，在一连串的打击之後，苏联对日本仅存的实力感到放心。

种种迹象显示，地壳之所以会产生如此巨大的改变，事实上是由一位苏联的指挥官所操纵。迪米契·康斯坦丁上将是苏联潜艇舰队的指挥官，他在能源调查的名义下，暗中将他的地热采汲装置与日本的装置连结。目的在於将能源转换为武器。我们的科学家相信如果继续使用地热采汲装置将导致太平洋地盘的崩陷且毁坏地球上的生物。

必须破坏苏联的地热采汲装置才能稳定目前的局势，而实验中的复合战舰－－虎鲨战舰被赋予这个最高机密的任务维持这个地区的安全，情报单位已查出地热采汲装置的安装位置，你的战舰必须通过苏联的防卫系统并取出所有苏联的地热采汲装置。此外，虎鲨战舰配备有特制的EMP鱼雷可用来关闭日本的地热采汲装置。除了以上两大任务之外，如果机会来了，请掌握机会摧毁苏联指挥官康斯坦丁上将的潜艇。



虎鲨战舰是下一代海洋战争的终极武器，目前仍属於实验阶段。基本上它是一个重装甲攻击舰，拥有强大火力及飞快的速度。它以复合的脉波喷射，导流风扇和水翼为动力来移动，能轻易的在诡谲的海面或海底自由来去。

当航行在海面上时，虎鲨战舰的动作像一个高速的水翼艇，以高於海平面5尺5寸贴近海面飞行。由於特殊设计的稳定翼，在装满武器弹药时依然能平稳航行，海面武器为加农炮火箭和飞弹，在发射武器时，都能保持平衡不影响航行。

在海底航行时，虎鲨战舰的武器为相位电浆炮，各式飞弹和鱼雷。由於特殊设计的稳定翼和强大的火力，虎鲨战舰成为全方位的攻击武器。

当在水底时，它并不使用简单的视觉系统；虎鲨战舰使用一种被动的声波影像系统(PAIS)在驾驶舱的周围建立一个模拟真实的观察萤幕。这个系统，透过周围环境的声音所绘出的影像来决定海面上的特徵及周围环境的目标。即使配备大量武器仍可使驾驶舱保持一个清楚的影像。此外，PAIS会显示三种不同的视角：第一人称、第三人称及外部相机。在第一人称视角，PAIS模拟驾驶从挡风玻璃去看外面的状况；第三人称视角则是运用了拖曳的传感器来建立一个包含虎鲨战舰的外在环境影像；而在外部相机方面，PAIS系统在战舰的後面放置一个传感器，这种感应器的范围较小，且通常只用来观察格斗区的状况，而无法用来介绍实际的作战区。PAIS同时支援抬头显示器提供模拟真实的观察萤幕，除此之外，HUD还包括各种系统及战术资料。

名称	虎鲨战舰	游戏类型	模拟射击
原作公司	N－SPACE	系统需求	Windows95

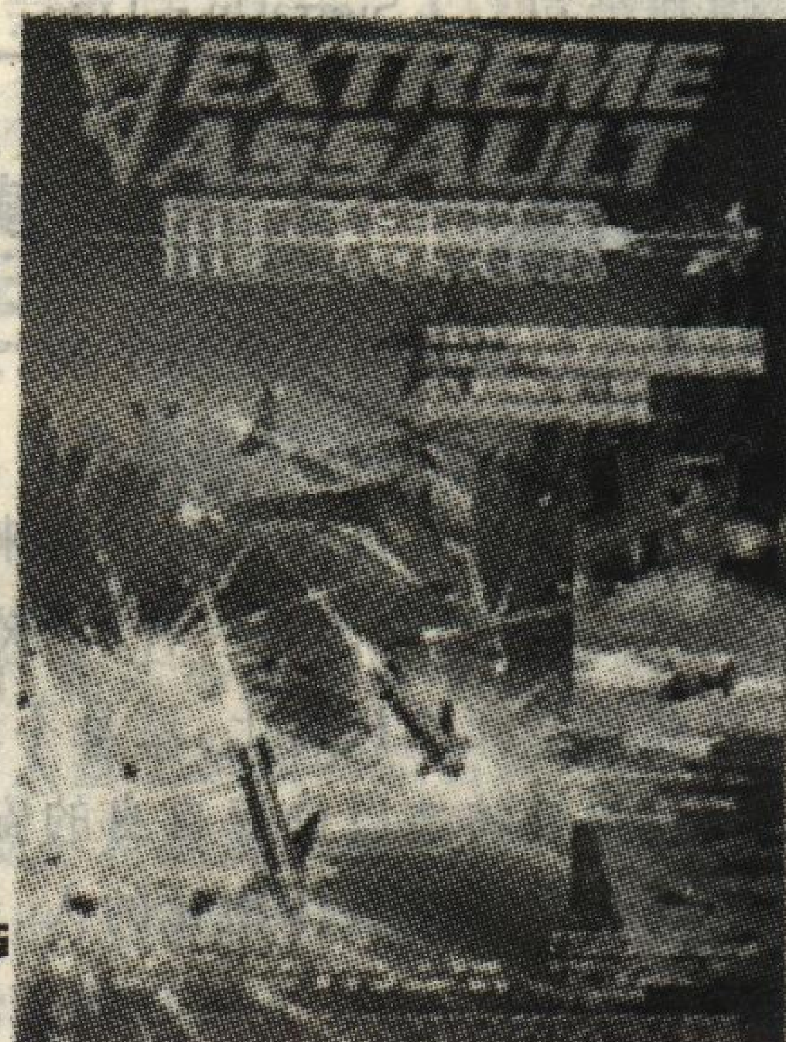
飞鹰特站队

如果您追寻绝对的亢奋，一定完全溶入这个来自BlueByte-Software的模拟射击游戏之中。外星人有计划的占领地球，您唯一的选择就是用先进的苏族AH－23攻击直升机将它们自空中击落，以及在地面上用强力的T1战车将它们彻底摧毁。

源源不绝邪恶刁钻的敌人自空中地面袭来，请自秘道或秘密基地中找出武器升级装置或火力强化器，以提高杀伤力及自我防御能力。

亲身体验各种战场令人惊讶的3D效果，包括深邃的山谷、纵横交错的隧道、古印加帝国遗址及外星人的高科技地下城等。由於采用了最先进的3D绘图引擎，这些慑人的真实景物即使不用3D加速卡也能平稳顺畅，您将沉醉在这致命的吸引力之中。

流畅的动作—不可思议的速度—令人屏息的3D效果



PC论谈

责编/ANGEL

双子星传奇Ⅱ

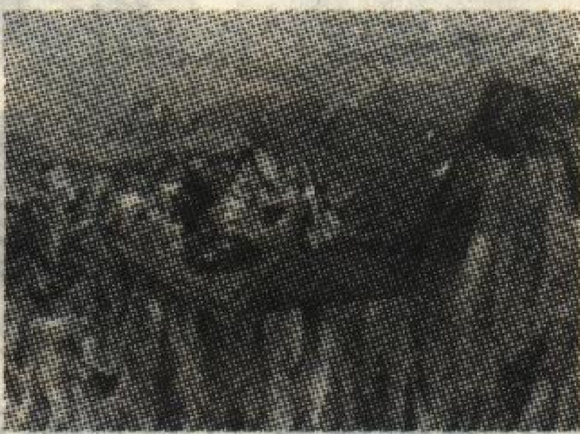


文/张露

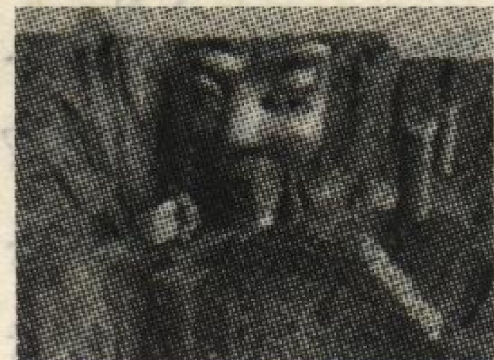
在 Little Big Adventure I:Relentless 中拯救世界的主角 Twinsen,在 Little Big Adventure 2:Twinsen's odyssey(中译为:双子星传奇 2),又在一次面临挑战。二代主要的游戏目的在於揭开外星人的阴谋,并拯救主角所居住的双子星。

双子星二最大的特色当然就在於他是采用 3D 的方式建构整个世界,视角的变化跟切换(也可由玩家控制,不过并非无限视角)并不像一代只有单一视角,不过很奇特的是,双子星二并非采用 Direct3D 或其他 3D Library 方式设计游戏,不过也能建构出一个全 3D 的游戏,设计者的功力可见一斑(不过老实说用 3D Library 设计效果会更好、也会较方便,至於为什麽不用,就只有去问设计者了)。

我觉得这个游戏是:大人小孩两相宜,虽然是以适合小孩子的风格去设计,比方说各个人物的动作、语音录制、到处有补充物资,不过游戏也还算有深度,玩起来感觉也相当不错,游戏故事长度也不算短,算是个难度适中的冒险游戏。音乐采用播放音轨方式,有几首个人也喜欢的。游戏中也涵盖了不少一些动作成份,不过对於大孩子来说应该都不是问题了。个人觉得这游戏还蛮值得花时间去玩!



片头一开始时主角的朋友 Dino - Fly 被暴风雨中的雷击,受伤倒在後院里面,游戏的首要故事就在於阻止这场突来的风暴跟治疗你的朋友 Dino - Fly,好让 他能载著主角去遨游!



藏身於沙漠之岛的墓中的魔法师公会入口,主角须经过三样试炼方可成为公会的一员,共得到一样武器、治疗能力、升级为 Green Ball,可以让主角更容易对付外星人!



主角与挺著大肚子的妻子在雨中撑著雨伞散步,蛮诗情画意的…… 後来外星人把孩子都绑架走了,主角未出世的孩子呢?当然就靠你来拯救啦!

颇为有趣的过场动画,这段坐船的动画,我就看过三种不同的动画,蛮有趣的喔!





玫瑰刺青之谜



文/刘飞

柯南道尔笔下的英国名侦探福尔摩斯,多年来一直受到全世界广大侦探迷的热爱,除原著小说外,电影、影集、衍生作品等等,更是多的不计其数。大约在五年前吧,有一家叫 ICOM 的小公司(即 VIACOM 的前身),因为非常看好多媒体产品的发展,於是便选用了福尔摩斯原著小说中的诸多案件,用真人实景的拍摄手法来制作,推出了数集「SherlockHolmes, ConsultingDetective」,结果大受欢迎。接著又没多久,大发行商 ElectronicArts 公司,也推出了全新创作的福尔摩斯探案游戏与之互别苗头,并在标题上特别加注"遗失的档案"等字样以作区隔。

虽然是原著衍生品的「福尔摩斯探案:遗失的档案」,因剧情精彩、新鲜,又充分地掌握了原著的精髓,所以其成功自是不在话下(後来也推出了中文版)。但原制作小组事後并未乘胜追击,在整整相隔了四年之後,才再推出第二集「福尔摩斯探案 2:遗失的档案之玫瑰刺青之谜(以下简称 SH2)」,不禁要让所有的福尔摩斯迷都对这个迟来的续作内容大感好奇。

这次重新编写的玫瑰刺青之谜这个案件,简言之可归类於「两起不相干的事件最後合而为一」的剧情模式。在游戏的一开始,福尔摩斯的兄长便约他在某俱乐部见面以商讨重要机密。但是当福尔摩斯赶到时该处却发生了大爆炸,其兄不仅身受重伤亦生命垂危。不久之後,在河边出现了一名有刺青的神秘男尸,而这人的身分又与国防部有密切的关系。经过一连串抽丝剥茧的调查之後,爆炸案与河边命案的源头竟然指向同一处,并且还涉及一名神秘的德国上校,使整个案情顿时朝国际间谍事务方面发展 .... 最後,本案当然又是福尔摩斯运用其机智识破疑凶的阴谋并将他绳之以法,同时也因此而荣获女王的召见与受封。不过由於案情涉及国家机密兹事体大,所以女王下令永远不得公开,故此案又成为福尔摩斯探案记录里另一桩未发表的"遗失档案"。

严格说来,SH2 在整体架构上与前作并没太大的变动。光从剧情来看,双线缠绕合一的设计虽然比起前作的「单一事件不断延伸发展」要来得更复杂悬疑,但是整体感却不及前作来得紧凑。但就谜题设计而言,SH2 的确比前作要更加细腻,且开头的那一段华生医生探案个人秀,也补足了长久以来医生的风采一直被福尔摩斯所掩盖的缺憾。整体来说,游戏的长度不算很长,但是难度颇高,一旦漏掉任何一个细节都可能会使案情陷入胶著状态。许多角色仍是前作里的老面孔,如警犬托比、打撞球的马荷尼、律师法辛顿、送报童威金斯、和苏格兰场的莱斯崔德探长等等,连使用的地图也不出前作的规模(但是没玩过前作或没看过柯南道尔小说的玩者也别担心,是否熟悉剧中角色对游戏

PC论谈

责编/ANGEL

的进行其实并无影响)。

不过,SH2毕竟是与前作相隔了四年的作品,在软、硬体技术都突飞猛进的今日,游戏在外观上的确有很大的进步。首先,为了顺应潮流,画面改为640X480全彩的全萤幕画面,因此,原本在萤幕下方的操控面板也被改为用滑鼠指标式的隐藏式视窗来表现。原本的对话系统在选句方向倒是没有太大的变革,不过因为角色的一言一行都可清楚地在全萤幕上看到,所以前作里说话者的大头照就完全被省略了。在2D美术方面,几个主要场景如贝克街221号B座的室内部置当然是没变的,又因为有福尔摩斯易容和练习小提琴等情节,而多加入了他的寝室。其他像苏格兰场及老雪曼的住处等等,内部陈设也都大同小异,仅视角稍有改变而已。在3D动画方面,所有出场角色都是由真人来扮演的。无可避免地,在人物行进时,会以八个固定角度的方向前进而显得走路的动作很呆板僵硬,但在细部的小动作搭配上,却非常地细致。玩者不时可看到萤幕上的许多角色不停地一直在动著,使画面感觉十分生动。例如在苏格兰场里面吧,坐在长椅上的老太太便一直不停地自然晃动著,而警官们则有的抄写有的找资料各忙各的事,就连闲在一旁的华生也会没事低低头,拉拉自己的围巾等等。还有在公园里的那一幕也做的不错,当你第一次进入公园时,有成群的鸟儿低空飞过树梢,远处围墙外有路人或马车经过,拉手风琴的老人演奏著轻快的乐曲,还有蹲在地上的小猴子会不时搔首弄姿!

本游戏的音效、配乐还算不错。在语音方面,因为涉及脚本对白的关系,大量纯英式的用字和腔调,虽然增加了游戏的质感,但玩者也需更佳的英文的解译能力(目前尚未听说发行公司有中文化的计划)。本游戏的执行方式主要是在DOS下面进行,对於WIN95的使用者,则提供了AUTORUN的功能,以及福尔摩斯主题的游标辑供福迷自行更换WIN95下的游标设定。

最後特别值得一提的是,在前作中华生医生的 手记 功能(亦即把所有调查的过程都予以详实记录)在SH2中仍被保留下来,同时还可输出到一个文字档中,不仅让玩者能在游戏里随时参考,亦能在玩完游戏後将它整理印出来当简略的小说阅读。有兴趣的人不妨到ElectronicArts的本游戏专属网页上去看看相关的介绍资料并聆听其主题曲。如果不考虑英文障碍的话,SH2的确是一个做的相当好的正统冒险游戏,非常适合冒险迷和侦探迷一玩。

小技巧

本游戏在WIN95下,是切回DOS SHELL後才执行的。所以如果执行速度过慢的话,

不妨在开机时不进入WIN95而直接切到DOS环境下,将可获得明显的改善。

RPG心理学

文/单海涛



"魔王闪耀著发出致命的魔法,在伙伴和我之间爆炸。眼见战事的逼近尾声,我发出最後一击,将魔王最後的挣扎变成这段旅程最後的一幕。难道它不知道它的宿命——终究逃不出勇者的手心?我不顾周围人群的欢呼,悄然飘身而去,继续我的旅程。毕竟,这只是我生命中的一小段插曲……。"

你为什麽玩RPG游戏?单纯的因为它好玩,或只是为了杀时间?你玩过创世纪系列,看著圣者一路走来吗?你曾在龙与地下城的迷宫中奋斗过吗?你尝过巫术系列伤透脑筋的谜题吗?你知不知道国产游戏中最多的就是RPG游戏?

如果以上你的答案都是肯定的,那恭喜你,你已经得了"後天非自主性强迫RPG官能症"。什麽?没听过这种病?好吧,让我为你解释一下,"后天非自主性强迫RPG官能症"属於一种二十世纪的文明病,好发於从小接触RPG的青少年及成人身上,一般症状为看到RPG游戏就像饿虎扑羊一样,根本没有抗拒的能力;若一阵子没有RPG可玩,就会出现如同戒烟者的禁断症状。哈哈,你不相信有这种病?看看你周围边埋怨仙剑边无可救药地继续沈迷的朋友吧。

只是,你知道你为什麽玩RPG游戏吗?"就是好玩啊,还有什麽原因?"你也许会这样说。不过别急著回答,看完以下的分析之後,也许你会有不同的答案。

角色篇

首先,告诉我你最喜欢扮演的职业。魔法师?勇者?甚至某种小偷加圣者的混合职业?你会想当个孔武有力的战士吧,玩弄手中那把重剑像玩根牙签般地轻松,什麽顽强的敌人根本不堪一击(尤其配合PC Tools或FPE…嘿嘿),现实中哪有这麽好的事?你也许喜欢当个魔法师,躲在伙伴後面专门放冷箭,随心所欲丢出一个接一个的火球。你知道现实中,人是不太可能使用魔法的,也不是每个人都能当个受人景仰的勇者,大多数人都只是平凡人,过著平凡的生活。有什麽是安全却又充满冒险,危险却又容许一再错误(存取大法你会吧?),伤脑筋却又一定找得到答案(攻略是做什麽用的?),还容许你单方面的作弊却毫无怨言(密技和修改大法当然合法)。我想,大概只有在RPG世界才有这种优待吧。

魔王篇

在你往下看之前,先左右张望一下,别让老师或老板(或老妈?呵呵)逮到你正在偷看电脑玩家。你恨他们吗?他们是不是像魔王般难缠,还派出一堆小喽罗来烦你,当你挨他们骂时,会不会想要丢出一个咒文把他们轰个稀烂?会不会希望毁灭他们最

PC论谈

责编/ANGEL

大的武器，就放在他们的门口，等你完成他天注定的宿命 被你乾净俐落解决？我想，当你终於解决魔王时，你常常也同时解决了你生活中最难缠最讨厌的人（虽然只是在游戏中…太可惜了）。

升级篇

学如逆水行舟，不进则退。这道理每个人都知道，可是并不是每个人都能接受。可是RPG的世界，就是一个梦寐以求的美丽新世界：在这个世界中，只有升级没有降级耶！只要你打倒每个挡路的笨蛋，属性就一步一步往上飙，你可以亲眼看见自己的成长，快得惊人。从一开始的菜鸟，几十个小时後就成为"天下第一无敌手"，再也没有人可以匹敌，多麽迷人啊！告诉我，现实中哪件事可以如此完美？好啦，看了以上拉拉渣渣的一堆字，下次当你开玩一个RPG，你还会认为你只是单纯地打发时间而已吗？其实玩游戏啊，何必这麽认真呢，快乐就好…最重要的，是你要去玩游戏，不要让游戏来玩你（不过这可能吗？好期待真正多线式的RPG啊…）不多说了，我要带著我的李逍遥，去逛那该死的迷宫了…

侠客英雄传3

文/清海



大约在六年前，精讯公司自行开发的《侠客英雄传》（以下简称《侠一》）虽被批评为《勇者斗恶龙》武侠版，但还是在许多人心中留下了深刻的印象。这些年来市面上出现过不少以武侠故事为背景的游戏，但笔者还是无法忘记当年玩《侠一》的经过。

很高兴精讯公司终於推出《侠一》续集－－《侠客英雄传三》（以下简称《侠三》）。故事背景是在明朝，为一代故事的二十年後。如果笔者没记错，之前精讯公司发布的消息是《侠三》的主角是一代主角（赵蒙）的儿子，但不知为何，赵蒙的儿子却是一个奸恶之徒。本来以为剧情设定是最後大家才发现弄错人，男主角张知秋才是赵蒙的儿子。後来玩成此游戏，才确定张知秋在此游戏中并非赵蒙之子。一代大侠的後代居然是个奸邪之辈，恐怕许多人都不太能接受。（包括笔者自己也不喜欢这样的设定）

打开游戏包装，最让人惊喜的大概就是那本说明书了。虽然页数并不多，但精致的封面封底的确会让人觉得花这笔钱有点价值。在国内游戏普遍不重视说明书的时候有公司愿意在说明书上花心思，值得大家给予鼓励。而说明书的最後几页，稍微叙述了《侠一》的故事，也让没玩过一代的新侠客们得以知道整个故事的大背景。另外，包装内还附了一张bug说明，提醒大家该游戏已知问题在那。虽然令人纳闷，但也表现出该公司对消费者的诚意。

《侠三》强调的是它的武器升级及配毒系统，还有它的不卖武器制度。武器配合一些特定矿石加以铸造便成为更高级的剑是个不错的点子，但是为了获得矿石，主角必须在大地图上东挖西掘的，实在是很累人的一件事。

玩RPG，免不了要走迷宫。《侠三》之中并不像《仙剑奇侠传》一样有一堆烦人的迷宫。《侠三》的迷宫都十分简单，即使是再路痴的人也都可以在里面绕上好几回而不迷路。唯一比较困难的，大概是魔教迷宫要动点脑筋去走吧。

在音乐音效方面，本游戏采用立体音效及CD音轨。音乐表现不差，但有几个场景的音乐会给人有点不太搭配的感觉。例如段紫霜快断气正与主角说话时，背景音乐播放的是走入城镇的欢乐气息的乐曲，一直到讲完话才切到音轨播放比较凄凉的曲子。如果在此事件一发生时便切换成音轨的曲子，相信给人的感觉会大不相同。

美工方面，《侠三》的战斗动画十分精彩，主角或敌人的各种招式都有一连串的动画表现在萤幕上。笔者便相当喜欢「紫霜剑法」施展时的动画，虽然夸张，却会让人觉得很过瘾。我想，我们可以用「夸张华丽但不失趣味」来形容它。此外当主角行走过树影下时，主角身上便蒙上一层影子，也是国产游戏中少见的细心设定。另外在进入战斗画面前，会先出现一小段类似《魔法飞毯》的动画。第一次看到时还以为放错CD了。由以上几点看来，《侠三》的美工小组相当用心。

另外在剧情方面笔者觉得是本游戏中最大的败笔。说明书或片头动画都提到有中原的野心份子（岭南派掌门人）想一统江湖，但一直到最後，始终没提到他到底做了些什麽事，反而他的五个弟子因调戏女子前前後後共与主角交手了三次，感觉起来比岭南掌门坏多了。另外，游戏中提到魔教并非如中原人士所想一样的心狠手辣，可是从头到尾，我们见到的都是魔教以各种手段逼主角就范。也许剧情一开始是希望建构出一个正邪不分的故事，但并没有设计得很好。名门正派还是名门正派，魔教还是魔教，两者还是一样势不两立。

另外也许是一代地图被人批评格局太小的关系，《侠三》的地图做的相当广。但广大的地图能去的地方也不多，反而是浪费玩者在各场景中来回的时间。还好说明书有附上所有地图及特殊宝物可能放置地点，否则光是在地图上四处乱逛便不知道要再花去多少时间。（说明书的重要性由此可见）个人认为一代的地图虽小，至少不会给人过於空旷的感觉。这方面《侠三》想要改进，却反而退步了。另一个会让人浪费时间的地方在於剧情的连接上提示并不够好。

整体说来，《侠三》或许不能说是十分优秀的作品，但还是值得一玩。不管您以前是否玩过《侠一》，相信这游戏能带给您一定程度的乐趣。

PC论谈

责编/ANGEL

如何防止EMAIL炸弹



文/邵安超

有一位使用者透过网际网路之电子邮件,向国内某网路原厂询问一些有关於他所买的网路产品之设定问题,该网路公司的技术支援人员,在数封邮件来回後产生不耐烦的状况下,寄发了一封容量颇大的电子邮件给使用者,当场挤爆了使用者的电子邮箱。

邮包炸弹的存在已经有一段时间,最初是因为使用者收到太多的广告邮件、垃圾邮件,在不胜其扰之下便企图以回送(Return)大容量档案的方式,希望教训这些发信单位。

而这诸如此类传送大档案的行为模式,却逐渐被滥用成网际网路世界中蓄意攻击别人的武器,在完全开放的网际网路世界,只要有不满,就以匿名的方式发送超大的电子邮件档案给别人。在没有任何法规的限制下,使用者、企业用户甚至ISP要如何避免遭受蓄意性、恶意性的邮包炸弹的攻击呢?

邮包炸弹的拆解步骤

邮包炸弹可能造成的伤害及因应办法可以简单说明如下:

1.塞爆邮件伺服器的磁碟空间

当邮包炸弹所占磁碟空间过高,而邮件伺服器又未对个人邮件帐号限制邮件信箱最高容量或数量时,在某些邮件伺服器上会出现其他信箱亦无法再接受信件的现象。藉由在邮件伺服器上设定个人邮件帐号的最高容量,即可有效避免这个问题。

2.塞爆个人信箱

当邮件伺服器上设定了个人帐号的容量上限时,邮包炸弹可能会将个人帐号塞爆,无法再收到新来的邮件。此时惟有立刻下载邮件清空信箱方能再收到新的邮件。为避免一再收到邮包炸弹,必要时应自邮件Header中追踪邮件的传递来源(不一定能找到真的来源),表达适当的抗议。

3.下载时间过长

当身在外地甚至是国际越洋长途电话拨接时,下载过大的邮件成为极不经济的事。目前在多数的邮件前端软体皆有设定在某容量以上之邮件暂不下载的能力,适当运用即可避免此问题。

4.垃圾邮件数量过多

如您常常收到各种垃圾邮件而且这些邮件通常由某些特定的对象寄送出来,您可以使用具有邮件过滤功能的邮件前端软体,如Eudora、Netscape和Outlook等将这些特定对象的邮件一次筛出,整个砍掉。而个人使用者如何可以在不下载电子邮件档案的状况下,拆解邮包炸弹呢?可以采用TelnetMailServer解决,如果ISP关闭Telnet功能,使用者端只好要求ISP协助拆除。

另外,电子邮件用户端软体如果能提供只读写标题、不读取档案内容的功能,使用者便可以在看到标题後就决定否该删除或保留此邮件。若MailServer可让用户端远端设定、删除不需要的电子邮件,也是一个可以不用下载就能清除邮包炸弹、垃圾邮件的方法。

匿名信发送的原理

使用者常常透过网际网路收到一些广告邮件、垃圾邮件或者是大档案的电子邮件,在不胜其扰後,第一个动作是把电子邮件回送给这些发信单位。但这些发信单位可能会将ReturnMail的地址隐去。使用者如果了解此些匿名信的发送原理,就可以较顺利的追查出发信的「元凶」所在。也可以告诉所属的ISP与企业内邮件伺服器端,提供一些设定限制制止不需要的邮件再进入我们的信箱。

发送匿名邮件最简单的方式是在用户端(Client)修改Sender和ReturnPath,使用者在收到这类邮件时,可以透过电子邮件软体直接检视Header,而得知发信者真正的IP位址。大部分的电子邮件软体都具有检视Header的功能,有一些软体在接受到邮件後也会将Header直接显示出来。

至於更「聪明」些的作法,则是修改OutgoingMailServer。有心隐藏发信位址的人,可以想办法取得别人邮件伺服器的DomainName,抄录在自己的OutgoingMailServer上,且目前市面上的电子邮件伺服器软体大部分不会拒绝用户做这样的修改,仍然可以将邮件发送出去。

由於MailServer通常会将邮件传递的路径记录下来,因此使用者还是可以透过Header找到最初发出电子邮件的所在。

另外,使用者端最难查出的,乃是了解SMTPProtocal的高手使用的方法,就是运用工具将邮件的Header完全修改,再加上改变Sender、ReturnPath与Outgoing位址,整个Header、伺服器位址都被窜改过,使用者透过Header所看到的都不是正确地址,因此就很难查出这种电子邮件的发信地点。

过滤MailAddress

当使用者端不能自行拒绝、查询匿名邮件的来源,伺服器端的软体就更应该提供进一步的解决方案。理想中最佳的方式应是MailServer要能提供拒绝接收特定MailAddress所传送来的邮件,以及限定当外来的电子邮件超过一定容量时,即拒绝接收。但目前市场上的邮件伺服器软体似乎尚未能提供这样的功能。

也就是说,电子邮件伺服器虽然可以预先指定特殊的DomainName、IPAddress所发出的邮件不接收,这样对於使用者而言是不够的。例如,ISP之邮件伺服器所发出的电子邮件,使用者不是全部都不想要的,而是只希望收到正常的邮件,并杜绝透过ISP所转寄的具有危险性的邮包炸弹、广告信函或垃圾邮件。因此,纵使电子邮件伺服器可以设定DomainName、IPAddress,实用性并不高。

另外,也有MailServer提供限制用户端之电子信箱容量大小的功能。这样的作法也许可以节省企业的成本,但也就是因为用户端的邮件信箱容量有上限,所以超过上限的邮件才会挤爆信箱。MailServer应该提供的选则,是拒绝接收容量太大的文件,收到的同时即直接删除。

ISP端的过滤及警告

ISP端其实可以提供更多的保障给所属的电子邮件服务使用者,据了解,目前提供电子邮件伺服器设定限制的ISP并不多。

SEEDNet副总经理翁秋平表示,由於受限於既有的资讯系统,大部分的ISP仍是使用UINX系统内附的电子邮件伺服器提供服务给使用者,所以除了能限制用户端电子邮件信箱的大小之外,目前并没有办法根据个人的需求提供其特殊的邮件接收限制。

翁秋平表示,SEEDNet将考虑采购具有限制收信位址的邮件伺服器,使用者就可以要求ISP不要传送用户不想收的邮件。而这样的服务,可能也将以收费的方式提供给使用者。

目前SEEDNet所提供的服务在於记录所谓的「黑名单」地址,只要属於这些单位所发出的邮件,SEEDNet将会自动删除,不会再转寄到用户处。

至於HiNet则运用直接公告并停话的方式,在网页上公布发送广告邮件的单位名称,希望藉此方式提醒用户自律。

推动电子邮件CA认证

以现有技术而言,在查缉匿名信的发送方面仍有盲点,不管是限制电子邮件信箱的容量、事先设定不接收特定IP地址所发出的邮件,都是消极的解决方案。

最根本的方式,应该是推动电子邮件CA认证技术,在发送与接收每一封邮件时都需经过事先认证,ISP端在碰到不符合认证或没有收件端认证的邮件,就不予转寄,同时用户端更可以没有认证不接收的方式,保障自己在网际网路中的权利。

小启

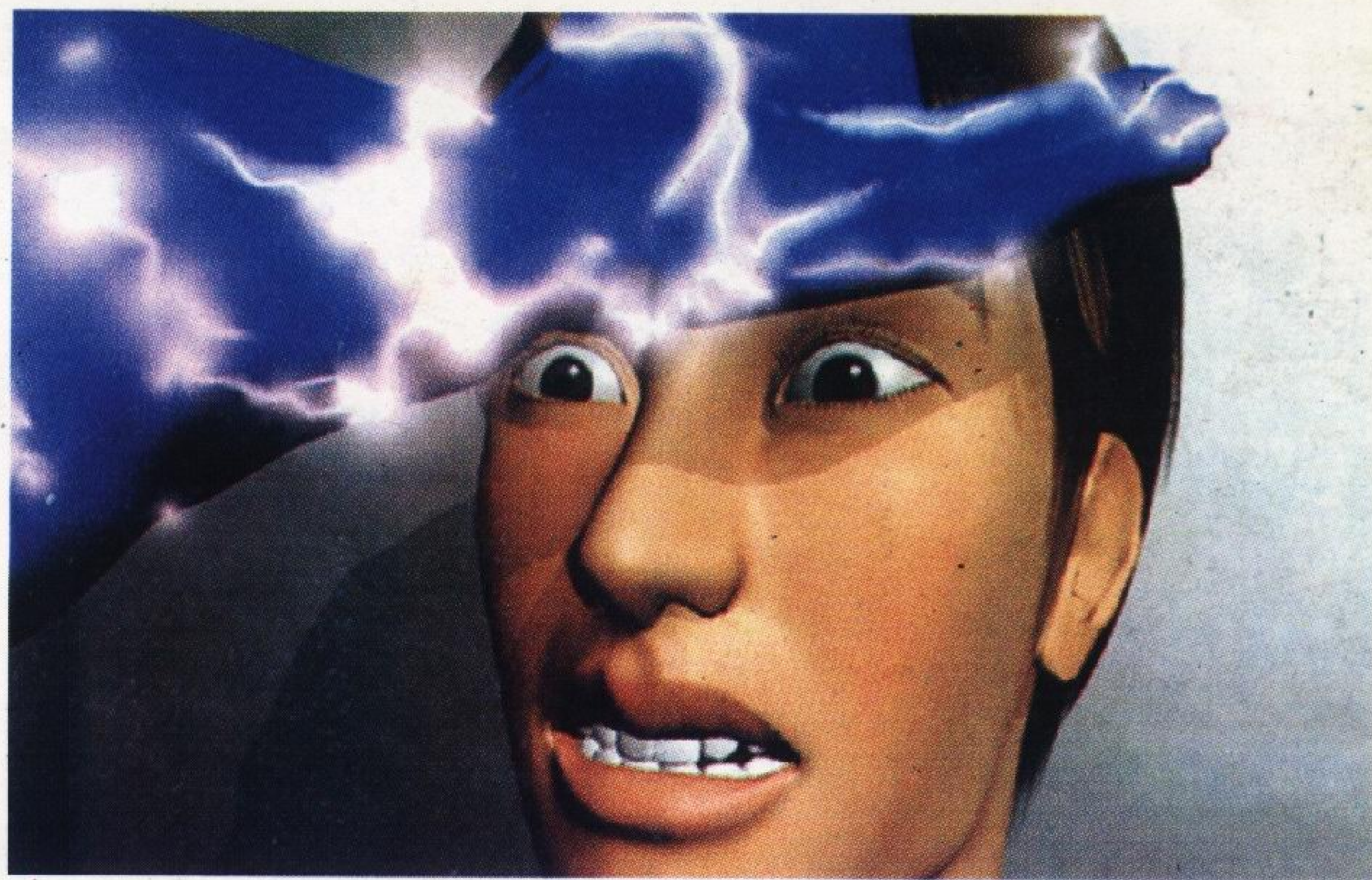
电子邮件的使用者请注意:当您接收到Subject为「jointhecrew」、「penpalgreetings」电子邮件时,请直接删除不要开启,该邮件为病毒邮件。

R?MJ

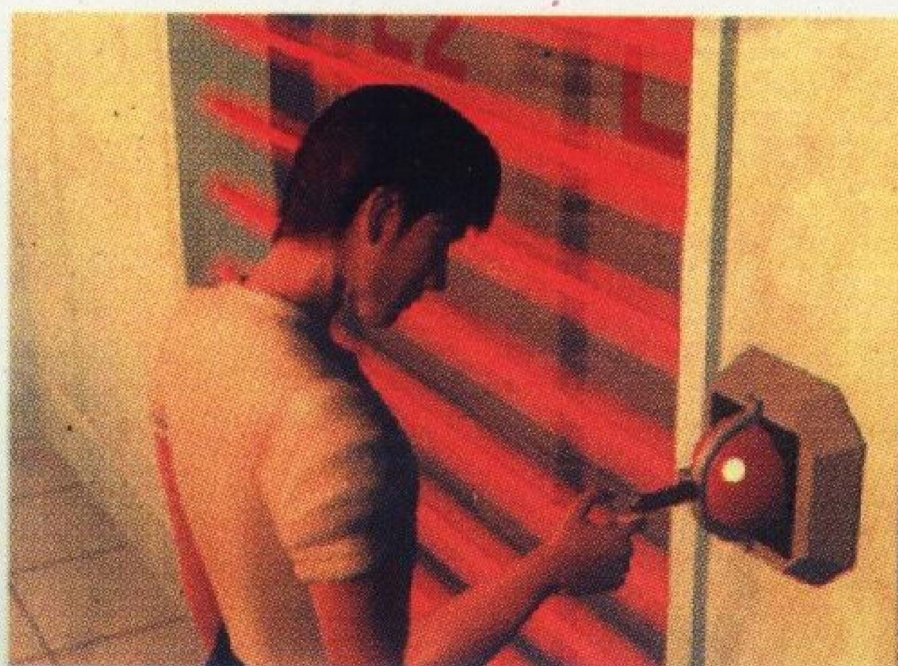
厂商：BANDAI　机种：PS · SS
类型：AVG　媒体：CD-ROM　发售日：未定

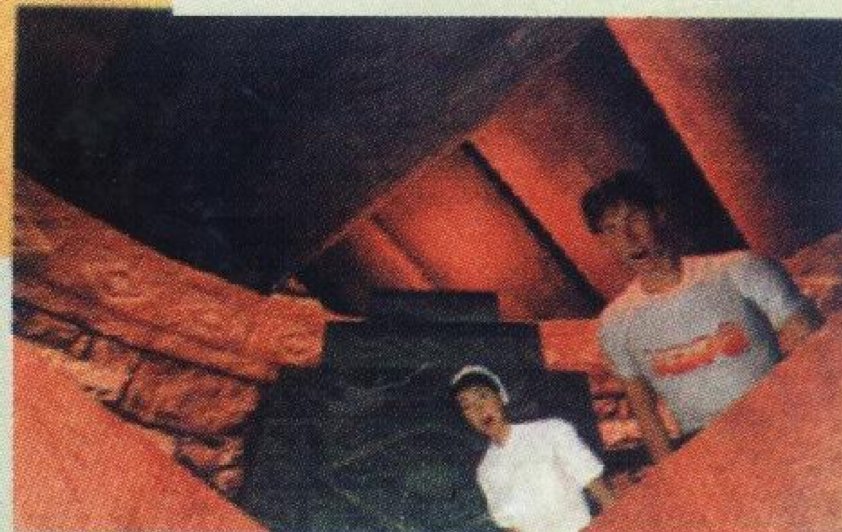
BANDAI制作的一款3D · AVG。游戏的风格极为独特，大家可以从公布的画面中看出其CG表现能力十分高，因厂家没有说明，所以不知道 是PS版还是SS版较早登场。不过无论是何种版本，其精彩程度以及身临其境的感觉都会使人玩起来倍加投入。

游戏中主人公"初"要在3D形式的病院中将其谜团一一解开。在冒险中会有各种各样的新奇事件发生，而各个人物之间又有着极为复杂的关系，其中标题中的"？"十分让人困惑，到底暗示我们什么呢？



↑一只带电的魔手，它的主人会是什么样的家伙呢？



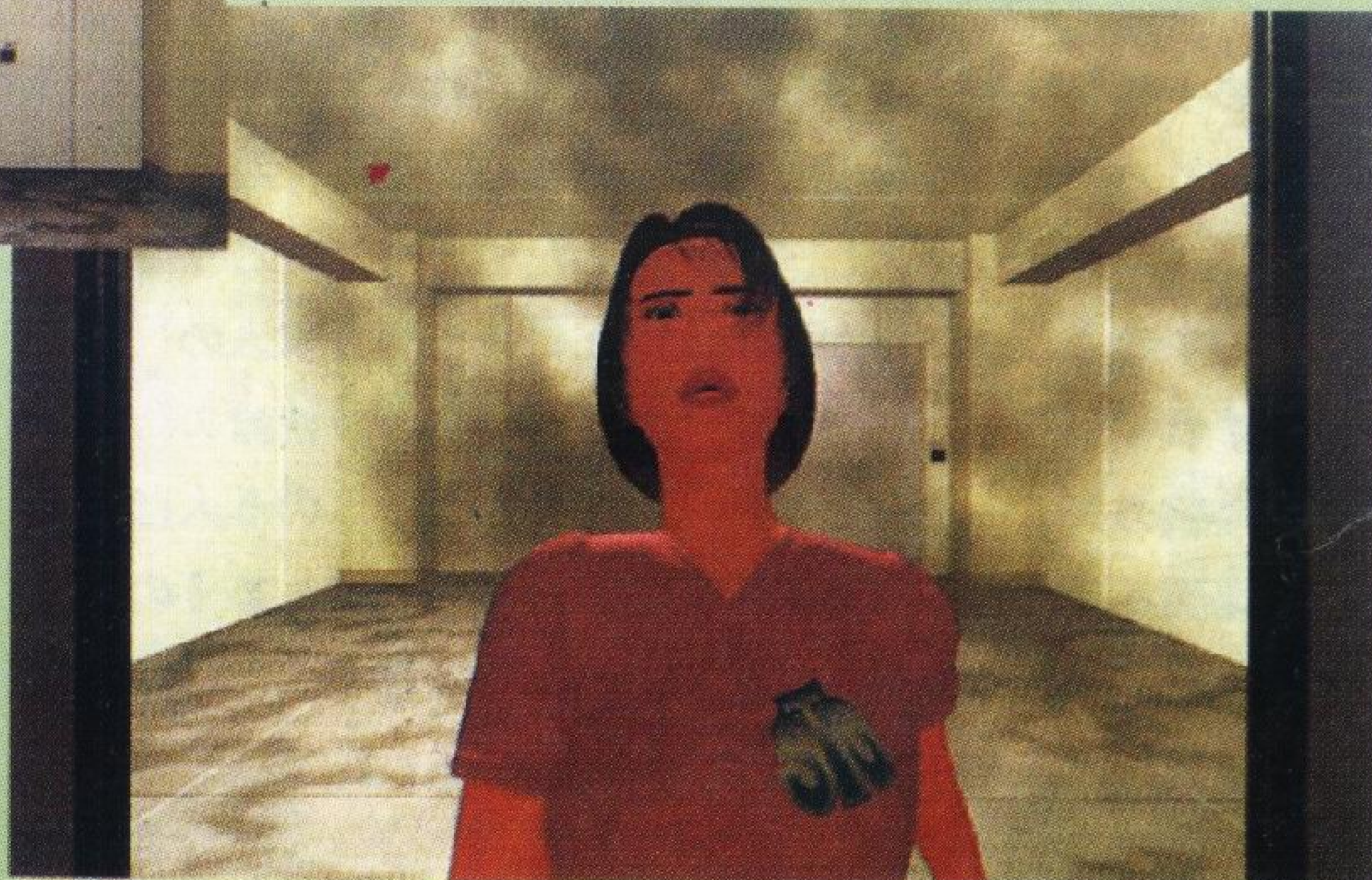


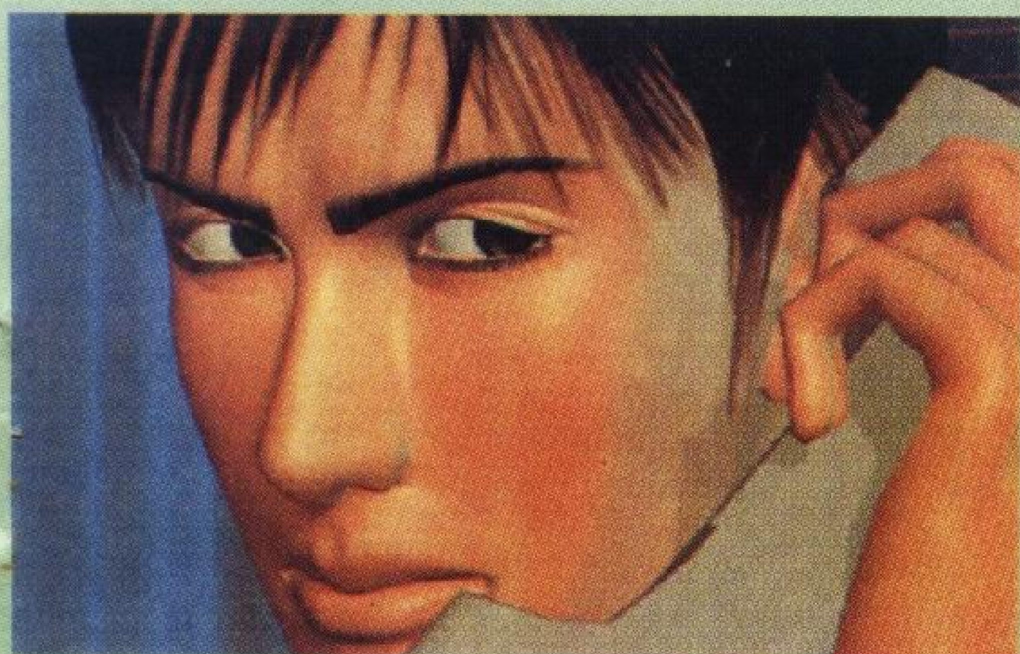
→表情十分惊愕的两位主角



↑不象是医院，倒象是飞船的内部









←↑从图片中可以看出，画面十分细致，人物皮肤的质感也很出色

↓医院的不祥事件接连发生





↓这家伙到底是动物还是植物？





GRADIUS 外伝







■统一刊号：ISSN 1004-373X / CN 61-1224/TN ■邮发代号：52-126 ■定价：6.50 元